MEGAOCIO

Año IV
N.º 34
Febrero 1992
P.V.P.:
400 Ptas.

AMSTRAD CPC · AMIGA · ATARI ST · PC · SPECTRUM

Canarias, Ceuta y Melilla: 400 Ptas. Incl. transporte

Machaca con TIP OFF

Trucos, Pokes y Cargadores

La Guía del jugador
SPACE ACE II
Solución completa



WRESTLEMANIA
Lucha con Hulk Hogan



NINTENDO · GX 4000 · GAMEBOY · SEGA · MEGADRIVE · LYNX



MEGAOCIO

SUMARIO

Año IV Num. 34

EDITORIAL

Sangre nueva

Las más importantes empresas creadoras de ordenadores y consolas han decidido renovar sus equipos apoyándose en la creciente evolución de la tecnología. Los nuevos microprocesadores han sido los causantes de todo el revuelo.

Empresas tan destacables en este mundillo como Commodore, Atari, Sega o Nintendo, han lanzado o están preparando el lanzamiento de sus nuevos productos, todos con procesadores más rápidos y potentes, ofreciendo gráficos y sonido superiores, elevando la calidad del videojuego al de la máquina recreativa.

Está visto que los fabricantes no están dispuestos a quedarse atrás en esta loca carrera y tras los lanzamientos de las navidades preparan una buena embestida para fechas posteriores.

Sólo nos queda rezar al dios de la compatibilidad, pedirle que ante la diversidad de especies nuevas, algunas en extinción, la evolución no resulte demasiado distante y ofrezca la posibilidad de aspirar a un aparato más potente sin perder todo el software adquirido.

La redacción

Director: Luis Jorge García. **Redacción y Colaboradores:** Federico Rubio, Manuel Ballesteros, Urica Hernández, Javier Martín, Ricardo Palomares, Alexis Canales, Andrés Samudio, José Dos Santos, Sergio Rios Aguilar. **Corresponsal en Inglaterra:** Derek de la Fuente. **Diseño y Autoedición:** Juan Tenorio. **Fotografía:** José Luis Sesma. **Jefe de Producción:** Beatriz Rodríguez. **Suscripciones:** Araceli San Pedro. **Publicidad:** Nancy Niddam. **Departamento de pedidos:** Carlos Fernández. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Izquierdo S.A. Depósito Legal: M-9.425-1989. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación, S.A. **Dirección, Publicidad y Administración:** C/ García de Paredes 76 Duplicado 1º Izda. 28010 Madrid. Teléfonos: (91) 319 39 81 y 319 80 37.

NUEVO AMIGA 500 PLUS

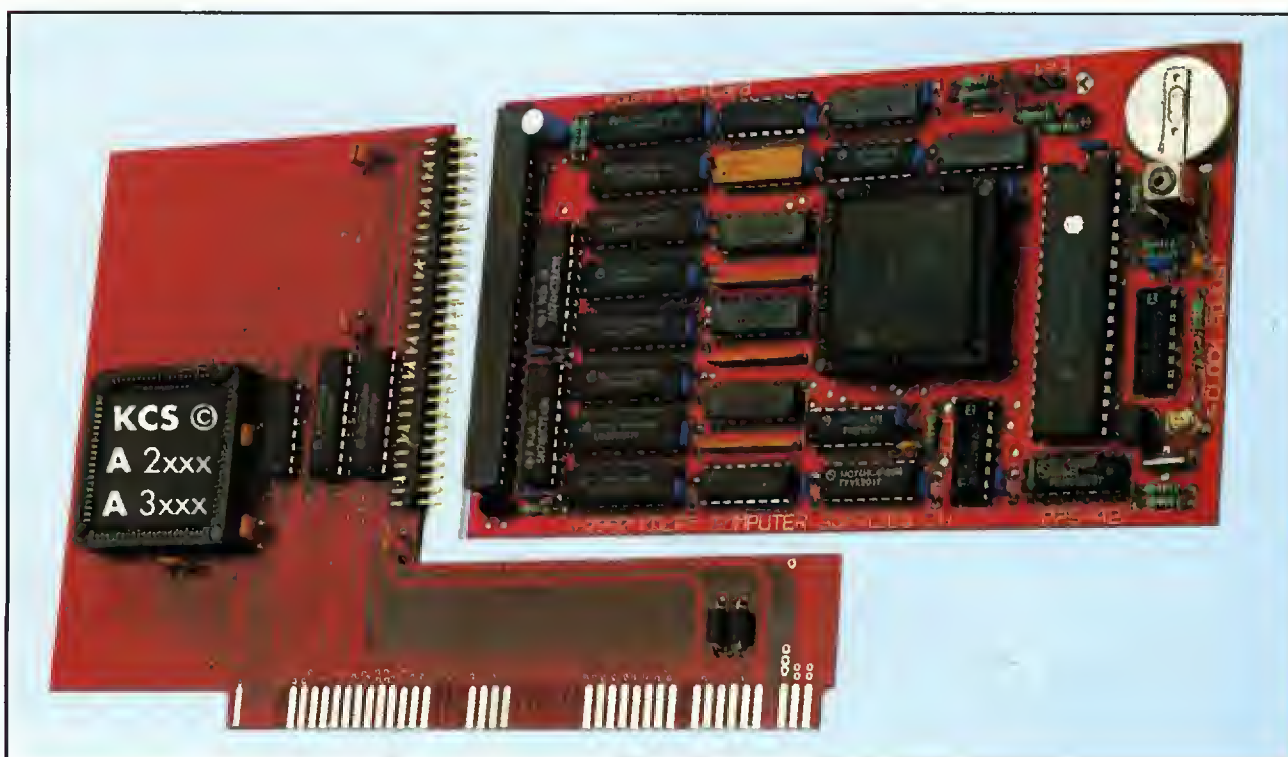
Commodore ha lanzado una nueva versión de su conocido Amiga. Este nuevo modelo posee, entre otras ventajas, un mega de RAM (chip) con posibilidad de ampliación hasta 10 Megas (respecto a las 9 del modelo anterior), nuevo Workbench 2.0 y los nuevos Super Agnus y Denise, que le confieren nuevos modos de resolución de hasta 1008x800 pixels sin entrelazado en cuatro escalas de grises. Os seguiremos informando.



TARJETA PC PARA AMIGA 2000

BDL (Bitcon Devices LTD.), la empresa que lanzó al mercado la KCS Power PC Board para el Amiga 500, ha lanzado un adaptador para conectar la tarjeta a los modelos de Amiga 1500, 2000, 2500 y 3000.

La tarjeta, como muchos sabréis, dispone de 1Mb de RAM, reloj con batería y la emulación de las tarjetas CGA, EGA y VGA. Además incluye la versión del MS-Dos 4.01 y el GW Basic. Se trata de una buena forma de aprovechar la gran cantidad de software disponible para las órdenes compatibles PC, ahorrando un espacio precioso (al incluírlo en el interior de nuestro Amiga) y con un precio bastante asequible para el bolsillo de cualquier usuario, aproximadamente unas 40.000 pesetas.



LAPIZ OPTICO



Trojan Products ha lanzado al mercado un lápiz óptico para el Commodore Amiga. Se trata de un producto interesante que puede sustituir directamente al ratón y que se utiliza con mayor facilidad debido a lo directo de su modo de control.

El lápiz es compatible con la mayoría de los paquetes de software que funcionan bajo el Workbench, después de ejecutar un pequeño programa que se suministra con este periférico.

El lápiz incorpora un programa de dibujo llamado KwikDraw y tiene un precio aproximado de 8.000 pesetas.

FUTBOL 3D



La empresa inglesa Impulze, no demasiado conocida en nuestra país, está preparando lo que será su último y más original juego de fútbol: GRAEME SOUNESS'S VECTOR SOCCER. Parece que se trata de un juego realizado con gráficos vectoriales, lo que le confiere un gran realismo y una gran pincelada de originalidad.

El simulador dispone de 11 jugadores, como en los encuentros reales, siete posiciones de cámara, efectos digitalizados y música, repetición de las jugadas, uno o dos jugadores, tres niveles de juego diferentes, etc.

Según asegura Impulze, se trata de un juego fascinante y de movimientos suaves, esperemos que así sea y que dispongan también de una buena velocidad.

LO QUE DEBE SABER SOBRE

MEGAOCIO
AMSTRAD CPC · AMIGA · ATARI ST · PC · SPECTRUM

¿CÓMO MANDO UNA CARTA A LA REVISTA?

Si deseas envíar una carta a la sección de correo de la revista debes dirigirte a:

MEGAOCIO. "Sección Correo".
C/García de Paredes 76 Ddo. 1Izq
28010 Madrid.

¿DÓNDE ME DIRIJO PARA LOS ASUNTOS RELACIONADOS CON LA SUSCRIPCIÓN?

Para cualquier asusnto relacionado con este tema escribe a:

MEGAOCIO. Dpto. Suscripciones.
C/García de Paredes 76 Ddo. 1Izq
28010 Madrid
O bien llama al teléfono: (91) 319 80 37.

¿CÓMO OBTENGO INFORMACIÓN SOBRE PUBLICIDAD?

Para recibir información sobre la inserción de anuncios publicitarios en la revista debes ponerte en contacto con:

MEGAOCIO. Publicidad-Revista.
C/García de Paredes 76 Ddo. 1Izq
28010 Madrid
Tfno: (91) 319 39 81

¿PUEDO COMPRAR EJEMPLARES ATRASADOS?

Envíanos el cupón con los números que deseas e indícanos la forma de pago.

Dirigirlo a **BMF Grupo de Comunicación, S.A.** a la dirección antes indicada.

PARAGLIDING



Loriciel nos vuelve a sorprender con un originalísimo videojuego de paracaidismo llamado PARAGLIDING, hasta ahora ninguna empresa ha realizado un juego de este tipo y aunque no podemos adelantaros mucho de momento, sí podemos deciros que estará disponible en Amiga, Atari ST, Amstrad CPC y PC. Será distribuido en nuestro país por PROEIN S.A.



STEVE MCQUEEN



Muchos os estaréis preguntando ¿qué tiene que ver Steve Mcqueen con los ordenadores?, y hasta ahora la respuesta a la pregunta era: nada. Pero parece ser que Loriciel ha decidido convertirlo en el protagonista de uno de sus más populares juegos para la pistola Westphaser.

El juego puede ser controlado con ratón, teclado o joystick, y se trata de una nueva versión de aquel juego que se regalaba con las pistola. Su distribuidor en España es PROEIN S.A.

PLAN 9

Lo último de Gremlin

Nuestro corresponsal en Londres nos informa de los últimos movimientos de la empresa Gremlin con su futuro lanzamiento de Plan 9, una aventura elaborada por Ian Hadley, programador al que entrevistamos.

DEREK DE LA FUENTE: ¿Puedes dar a los lectores una breve historia de Ian Hadley?

IAN HADLEY: Originalmente entré en este negocio por un acuerdo para ayudar a un viejo amigo a instalar una nueva compañía editorial de ocio en Chicago. Era Mindscape, en 1984, que casualmente llegó a Mindscape International y casualmente se fusionó con Software Toolworks, aunque es más conocida en Europa como Mindscape. Cuando Mindscape en Chicago redujo su faceta de desarrollo en favor de sus actividades editoriales me fui y formé Pixel Production, también en Chicago. Bob Jacob, con el que antes había trabajado, quería formar un grupo en Irlanda para desarrollar Cinemaware en Europa y me pidió que volviese a casa (siendo un nativo escocés, es casi como si fuese mi casa) y formásemos la compañía. Lo hice, y nació Cinemaware Ireland. Tristemente desapareció con el resto de Cinemaware, pero de sus rescoldos se creó Pixels Productions Ltd. en Irlanda; que seguidamente pasó a ser Gremlin Graphics (Ireland) Ltd. cuando Ian Stewart y James North-Hearn de Gremlin Graphics vieron nuestro potencial y sugirieron una unión de mutuos intereses.



Jasan Dowling programador de PLAN 9.

D.F.: Os llamáis a vosotros mismos Gremlin Graphics Ireland. ¿Cómo llegáis a esto? ¿Trabajáis exclusivamente para ellos?

I.H.: Lo que he dicho antes es la historia. Ahora mismo estamos produciendo exclusivamente para Gremlin pero también hacemos algún trabajo de des-



arrollo para RTE, que es el equivalente irlandés de la BBC. Queremos hacer un tercer intento de un proyecto de desarrollo y no hay nada acordado con Gremlin que impida que algo de esto ocurra. Claramente Gremlin es nuestro editor europeo y cualquier producto original que desarrollemos iría siempre a Gremlin como primera opción. Somos afortunados en ese aspecto porque además ahora mismo ellos son los editores europeos más "ardientes".

D.F.: Solíais trabajar en Cinemaware, ¿creéis que el mercado europeo en términos de juegos es básicamente distinto?

I.H.: Sí, realmente creo eso, y por varias razones. En Europa las revistas juegan un papel muy grande en el campo de los videojuegos. En EE.UU., que es el otro único gran mercado con el que estoy familiarizado, no influyen virtualmente en nada, aparte de los anuncios. Por otro lado hay una extensa red de usuarios de BBS que se comunican entre ellos y saben perfectamente en todo momento qué es lo que es bueno y qué es lo que queda desfasado.

D.F.: ¿Te cogió por sorpresa la quiebra de la compañía?

I.H.: En realidad ya me había dado cuenta de que la compañía estaba con problemas.

D.F.: ¿Eres programador?, ¿con qué juegos te has visto relacionado?

I.H.: Yo era programador hace muchos años, varias décadas antes de que hubiera ningún apoyo a la industria del software de ocio, cuando se tenía que programar en un ordenador con aburridos y anticuados procesadores de datos (y también con algunos procesadores nuevos). Desde que entré en el negocio he estado mezclado varias veces con





esos productos como "The MacVentures", DejaVu, Uninvicted y Shadowgate. Balance of Power fue otro producto en el que estuve envuelto, y de hecho formé parte de la programación para hacer el Apple IIGS. Ganó el primer premio del mes, pero el GS no repitió el éxito que tuvo el IIE, así que fue una aventura que nunca repuso la investigación que supuso el hacerla.



D.F.: ¿Has establecido un equipo de desarrollo en Irlanda? ¿es el personal nuevo en escena?

I.H.: La mayoría de los colegas de Gremlin Ireland son nuevos en el negocio. John McLaughlin, que es el supervisor de programación, fue el autor de TV Sports para Cinemaware en el NEC TurboGrafix Platform. Nuestros artistas y animadores han estado trabajando en talleres de animación profesional, porque esa es la calidad y profundidad que queremos para nuestros productos. De momento estamos haciendo productos para máquinas que funcionan con discos, pero para futuros proyectos queremos comenzar a trabajar en sistemas ópticos.

D.F.: Tu primera producción para Gremlin será Plan 9. ¿Cuál será el escenario del juego?

I.H.: El escenario de Plan 9 es que el jugador asume el papel de detective privado. Su cliente es un andrajoso productor de películas de Serie B. La tarea que se le ha encargado es localizar los rollos perdidos de "Plan 9 From Outer Space".



El juego avanza según el jugador va explorando su universo recogiendo pistas, objetos y procesando información que va indicando dónde están los rollos extraviados. Sólo los rollos genuinos de "Plan 9" son útiles aunque también hay plagios. Casualmente el jugador tendrá que viajar por todo el planeta para tener éxito, y aprenderá un montón acerca de las películas de serie B mientras juega. Los personajes de la película actual pueblan el juego, y unos pocos personajes de películas de serie B están ahí también. También hay continuos errores deliberados, insólitos accesorios y personajes andrajosos los que dan un toque gracioso al programa. Hemos escogido la cultura de los bajos fondos de las películas de serie B de los años 50 y hemos tratado de incorprarlas al juego. De hecho el juego no es una auténtica serie B. Hemos tratado de aprender de Steven Spielberg quien cogió personajes de películas matinales de serie B e hizo Indiana Jones de ellos.



D.F.: ¿Has visto la película muchas veces?

I.H.: ¡Ver la película es obligatorio en Gremlin Ireland!. La he visto de principio a fin más de 5 veces (realmente cinco y cuarto). Mejora según se ve. ¡Por favor, creedme!

D.F.: La presentación ha sido comparada a algunos juegos de SIERRA. ¿Tiene los mismos textos o iconos de control y has escrito tu propio parser?.

I.H.: Estuve participando en las primeras aventuras de Mindscape y esas no son las producciones más orgullosas que tengo en mi haber. Hice la solemne promesa de no verme otra vez envuelto en creaciones de productos que necesiten un parser.

THE WORLD OF COMMODORE WORLD

Una feria para Amiga

La feria inglesa THE WORLD OF COMMODORE SHOW ha finalizado en Londres. Había sido anunciada como el mayor acontecimiento que jamás había tenido lugar la Capital, aunque quizás esto sólo fuese para los fans de Commodore (La muestra anual de PCW fue más grande).



Básicamente fue una muestra para el consumidor y no se enseñaba nada nuevo que no se hubiese leído ya en los titulares de las revistas. Fue agradable ver la presencia de algunas compañías americanas.

SOFT LOGIK estaba mostrandò Pagestream, uno de los mejores programas de Desk Top Publishing (DTP). La última versión 2.1 acaba de ser lanzada, y con ella un set de fuentes con el que puedes crear páginas realmente asombrosas.

Una nueva dimensión de Clip Art, y nuevas fuentes, serán lanzados en breves semanas. Se incluyen más de 150 tipos de letras de lo más estilizado y depurado que jamás se haya visto. Van desde Drop Caps, que se pueden ver en muchos de los libros de la mitad del siglo XVIII, hasta Baufman Script, una escritura muy estilizada.

El Clip Art tiene que ser visto para ser creído. Dispone de casi todo lo que pueda ser pensado, como dibujos para añadir a las cabeceras de las cartas desde mapas del mundo hasta famosos personajes.

BitMap Editor- Si usas gráficos bitmap, encontrarás este programa de mucha ayuda, ya que es un editor bitmap. BME es innovador en el sentido en que está diseñado para retocar la pantalla y los dibujos propios. Se puede usar con Hotlinks para modificar dibujos importados desde otro programa. Puede editar cualquier tipo de dibujo hecho con cualquier aplicación compatible con Hotlinks. Trabaja con alta resolución en modo Interlace, que es el mejor modo de ver la pantalla, ya que tiene más resolución. La paleta original se mantiene mientras que pintas con millones de colores, puesto que BME puede cargar imágenes en color de 24 bits y simples dibujos IFF.

Otro programa que va a lanzar SOFT LOGIK es Pageliner. Ofrece un sistema de multidocumentos que mejoran la edición de textos. Automáticamente sigue la pista del texto que se está introduciendo y reformatea el ya existente mientras se edita. Tiene las herramientas corrientes de un procesador, incluyendo la de "cut and paste", búsqueda y sustitución, y diccionario. También puede hacer un montón de cosas más.

También tuvimos la oportunidad de ver la actualización de NEW HORIZONS USA, incluyendo el Prowrite 3.2 y Design Works.

GPV está lanzando el paquete de sonido digital de 8 bits más potente del mercado para instrumentar al Amiga DSS. Con el hardware (y software) puedes grabar sonidos de cualquier fuente y editarlos rápidamente en tiempo real. Añadir efectos como

reververación y eco, fondos sonoros, alterar las ondas, cortar y pegar, crear loops, y eliminar los ruidos y scratches. Los resultados obtenidos con DSS son muy puros ya que puedes grabar en cuatro octavas con 8 efectos variables y mezclar y modificar sonidos en tiempo real según compones mediante un interface.

Syntronix Systems (UK) tiene un nuevo Desk Top Video Editor llamado EDITMAN. Además del paquete, con el editor se recibe: software, interface de control de vídeo, y un mecanismo VCR mediante control por infrarrojos. Las operaciones a realizar parecen simples y a la vez son muy completas.

La música parece que es el tema principal de la feria con el último digitalizador de Sunrize. También se estuvo exponiendo otro sampler muy bueno: Perfect Sound 3.

Había montones de objetos útiles, como por ejemplo una especie de caja que se coloca alrededor del Amiga 500 para levantar el monitor y conseguir así trabajar mejor al aprovechar más la superficie de la mesa. Cuesta 34.99 Libras y es de AVA (Teléfono 908 262137).

REAL THINGS de RGB, la compañía que produce secuencias de animación, ha añadido más cosas a su catálogo, así que si requieres de un poquito de ayuda en la construcción de secuencias de Deluxe Paint acude a esta casa. La colección Safari tiene muy buena presencia.

En lo que se refiere a los juegos, Psygnois todavía está en la cima con el bombazo de los Lemmings, pero ya se están preparando para llegar a ocupar otra vez los primeros números en las listas de ventas de las Navidades. A los que hay que seguir la pista es a los de AGONY, los programadores que escribieron Unreal y crearon una clase de juegos excelentes que sobrepasaban a los demás con unos gráficos que han sido los mejores de este año. Ultimamente la compañía no se ha movido mucho, pero con programas como Air Support, un simulador que quita la respiración; ORK, un juego excelente entre killig game show y Beast, y otros más, hace que te mantengas a la espera. Eso no es todo, aún hay más: El Lemming Data Disk, Obitus y Beast II en ST. Escoger entre el mejor de todos es imposible, porque estos programas han cubierto todo el espectro dentro del campo de los juegos.

La mayoría de las principales casas de software estuvieron presentes, pero realmente no fue un acontecimiento de mucha importancia. EA estuvo mostrando el Populous 2, Black Crytic y Birds of Pray, mientras que Mirrorsoft piensa lanzar en Navidad el Cisco Heat y The Turtles. Una compañía que causó menor impacto fue Trojan que ha lanzado al mercado una "light gun" para juegos en los que sea necesario disparar con pistola, y un lápiz óptico. El próximo lanzamiento de Ocean será Space Gun, y con el programa se incluye un driver que te permite usar la Trojan Gun. Cyber Assault también lanza un juego de marcianitos que permitirá usar la pistola.



Bart Simpson no se perdió la feria.

Cache (compañía alemana) estaban vendiendo la última versión de X-Copy, la segunda actualización en dos semanas. Menos mal que ahora ya está libre de errores.

Todas las otras compañías grandes como Mindscape y Micropose también tuvieron sus lanzamientos, pero de lo que presentaban nada era nuevo o extraordinario. Lo que se supone que iba a suceder durante el primer día, un día exclusivo de comercio e intercambio, duró sólo tres horas, lo que viene a decir, según palabras de Nick Wild de Psygnosis, que fue una fiesta del consumidor. El acontecimiento, anunciado como la feria del año, pasó a ser un show más.

El CD TV, según informó COMMODORE, tendrá un nuevo nombre ... ¡¡¡Amiga CD TV!!!, lo que seguramente abrirá un nuevo campo de lanzamiento.

Sobre todo la feria no consiguió impactar como se esperaba. Hubieras salido decepcionado si lo único que quisieras no fuese conseguir una nueva impresora, discos baratos o ver los juegos que se van a sacar.

Derek de la Fuente

JUEGOS

THE MAGIC GARDEN

Flores a domicilio

Quién no ha deseado alguna vez tener un jardincito en el que poder cultivar flores y demás especies vegetales, pues bien ahora tendremos la oportunidad de realizar estas tareas gracias a esta nueva creación de Electronic Zoo.



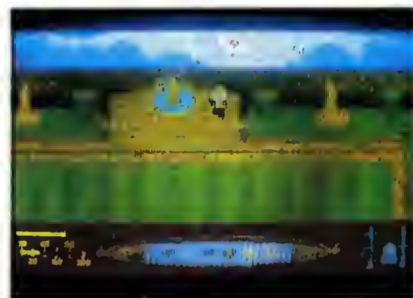
La historia comienza cuando Grobble, un pequeño gnomo, fue capturado saboteando las flores del jardín del rey gnomo, siendo arrestado y sentenciado a trabajar duramente en la carcel jardín de máxima seguridad. La única manera de escapar es la de perfeccionar su técnica como jardinero y de esta manera poder agradar al rey con lo que éste le concederá el indulto.

El juego

Magic Garden es un juego sumamente original, lleno de detalles por todas partes, lo que le convierte además en super adictivo. En esta ocasión manejamos a Grobble y tenemos que ayudarle a plantar las flores, pero para esto tendremos que enfrentarnos a multitud de problemas. En primer lugar hay que tener en cuenta que hay que realizar las labores de la jardinería como cultivar las semillas, remover la tierra, eliminar a los insectos y demás enemigos, y, como no, plantar las flores y regarlas. Los peligros son de los más variados, en primer lugar los incestos y bichos antes mencionados, que el clima varia caprichosamente y puede variar desde lo más frío hasta lo más caliente, y de un clima seco a otro húmedo con la consecuencias que ello conlleva. También existen pequeños gnomos que tienen la fastidiosa mania de remover el cesped y para ello hay que capturalos y llevarlos hasta sus escondites que hay en la maraña de túneles que se encuentran bajo la tierra. También hay una fuente que cuando se agota se escapa el pez y hay que capturarlo rápidamente con la red y devolverlo a su lugar de origen, pues de lo contrario el rey gnomo se enfadaría y eso traería fatales consecuencias para nuestro amigo.

La cantidad de acciones que se pueden realizar así como el número de objetos son inumerables, en las instrucciones, que para seguir con la costumbre están en inglés, no nos indican para que sirve cada objeto dejando que sea el usuario el que descubra los usos, aunque eso si se le dan unas ligeras pistas para que le sirvan de orientación. Así pues deberemos utilizar las gafas de sol y el paraguas para protegernos de las inclemencias del tiempo. Utilizaremos la comida para alimentar a nuestro gnomo y que de esta manera no se le agote la energía y, una cosa muy importante, hay que reparar los paneles solares del invernadero para que las plantas puedan recibir la energía solar. También hay objetos que no tienen ninguna utilidad pero que sirven para dar un toque cómico al juego, por ejemplo si tiramos la foto de la mujer de Grobble observaremos como este se pone a llorar, o si hacemos que éste beba la cerveza veremos unos curiosos efectos.

Los objetos no se encuentran desperdigados por los diferentes escenarios, sino que se encuentran siempre localizados fijos en los mismos sitios



De la fuente a veces salta un pez, tenemos que devolverlo cuando salte fuera del agua. (Amiga)



Es muy interesante visitar todas las casitas, ya que podemos encontrar objetos muy útiles. (Amiga)

que son: el semillero donde se encuentran las semillas, el cobertizo donde están las herramientas y el árbol, que es la casa de Grobble y en la cual encontraremos una grata sorpresa.

El manejo

Aunque hay una gran cantidad de objetos, estos se manejan de una manera bastante simple, nuestro amigo los lleva en los innumerables bolsillo de su abrigo mágico, para usarlos bastará con apretar el botón de disparo con lo que este abrirá el abrigo y a partir de aqui seleccionamos el objeto que se quiera utilizar y a continuación la acción deseada, que puede ser: utilizar el objeto, dejarlo, comerlo o grabar y cargar partidas, hay que tener en cuenta que cada acción sólo se podrá hacer con el objeto y el momento adecuado. No hay que olvidar que si nuestro amigo transporta una gran cantidad de objetos el esfuerzo que tiene que hacer para desplazarse es mayor y por tanto perderá energía más rápidamente.

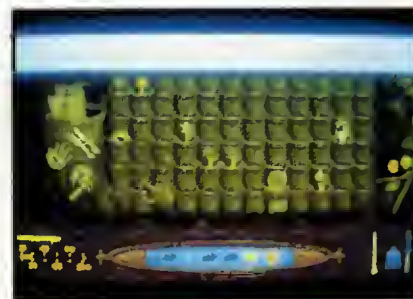
En definitiva The Magic Garden es un juego sumamente original, divertido y adictivo, que aunque en un principio es un poco difícil de manejar por la gran cantidad de objetos que hay, pronto se supera y nos sumergimos de lleno en el juego.

El único fallo que hemos podido observar es que, cuanto nos matan y tras la secuencia final, que por cierto es bastante divertida, el ordenador hace un reset y el juego se vuelve a cargar con la consiguiente perdida de tiempo, cosa que en las primeras partidas, al ser bastante cortas, es muy desagradable.

José Dos Santos



En el árbol hay un montón de objetos interesantes. (Amiga)



En el abrigo llevamos algunos objetos. (Amiga)

Versión comentada: PC VGA

Aunque los gráficos son un poco pequeños, lo mejor son las secuencias de animación del personaje, que en la mayoría de las ocasiones son bastantes graciosas.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

ELECTRONIC ZOO.

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

La originalidad.

Lo peor:

Al principio uno no se entera de nada.



Sonidos: 4
Gráficos: 6
Adicción: 7

PIT FIGTHER

Por un puñado de dólares



¡Muy bueno! hemos conseguido un nuevo récord KO. (AMIGA)

Pit fighter es la última conversión de Tengen, distribuida por Domark. Un juego de pelea callejera con una ambientación única que logrará engancharnos fuertemente.

Pit fighter es la conversión de la máquina recreativa del mismo nombre, un arcade super rápido de lucha callejera. Por ahora nada nuevo, ya que si por curiosidad nos ponemos a contar el número de juegos de este tipo existentes, veremos, sin sorpresa, como es elevadísimo, pero Pit fighter posee las suficientes innovaciones como para dejarnos con la boca abierta.

En este juego es posible jugar a dobles, los dos jugadores pueden entrar a la vez en la partida, o también puede entrar el segundo pulsando fuego mientras el primero está en acción.

Para empezar podemos escoger a nuestro luchador entre tres diferentes campeones de distintos deportes o disciplinas marciales.

Buzz, el más fuerte es un excampeón de lucha libre. Así pues, todos sus golpes se asemejarán a los de este tipo de combate, se nota en su técnica de ataque poco estilo en la realización de los golpes.

Ty, el más ágil es un cinturón negro de Kick boxing, su aspecto más destacable son sus patadas, para los aficcionados a este deporte en particular se-



Al acabar cada fase, accedemos a un nivel de bonus. (AMIGA)

ñalaré que no existe una gran gama de golpes, pudiéndose sólo ejecutar con las mínimas garantías de éxito los directos y high-kicks.

Por último, Kato, experto karateka, con la cualidad de tener los golpes más rápidos pero ser el menos resistente.

Cada uno de los luchadores cuenta con un golpe especial. Buzz coge a sus enemigos en brazos y los lanza con fuerza hacia el suelo, Ty ejecuta una perfecta, y sobre todo eficiente patada voladora con la que hara KO al más puesto, mientras que Kato se luce con una combinación de rápidos puñetazos "a lo karateka".

El objetivo

El fin del juego consiste en ir ganando peleas y peleas, y a su vez, dinero, hasta llegar a derrotar al campeón absoluto. Antes de esto nos encontraremos cara a cara con la peor chusma, a la que tendremos que dejar claro quién es el que manda.

La ambientación del programa es el punto fundamental del mismo, ya que en Pit fighter no nos limitaremos a caminar o correr de un lado a otro con el ya típico scroll, sino que podremos movernos en todas las direcciones con la diferencia, de que si nos alejamos, el gráfico de nuestro luchador se alejara y el decorado también, si nos acercamos pasará precisamente todo lo contrario, es decir, los decorados, además de situarnos fielmente en los lugares en donde se podrían celebrar eventos de esta clase (los que hayáis visto la película "El luchador" de Van Damme ya os los estaréis imaginando...), un almacén, el muelle de un puerto, un bar de lujo..., y ser realmente amplios, nos sumergirán de lleno en la acción de la partida o pelea con la original técnica de ampliación-reducción del decorado. Bravo.

La acción transcurre rápidamente, quizá demasiado, a mi gusto, aunque no tanto como en la máquina arcade, hay momentos, sobre todo en la opción de dos jugadores en los que no sabremos exactamente donde estamos.

Las animaciones están bien realizadas gráficamente, aunque hay pocas, y sin duda, para los aficcionados a los juegos de lucha, "Panza Kick-Boxing" (el conocido juego del sello francés Futura, que lleva el nombre del campeón del mundo de Kick Boxing, André Panza) es el "no va más", tanto por su animación, que al fin y al cabo es lo que estamos tratando, como por su desarrollo y concepción, lo mejor nunca visto.

En lo que respecta a los aspectos técnicos de este "Pit fighter", os diré que personalmente no tengo pega alguna en lo que a su realización respecta.

Es una buena conversión, y muy fiel sobre todo, de la coin-op. conservando toda la emoción y la acción de la misma, así como sus gráficos y presentaciones. Cuando carga Pit Fighter no sabremos si estamos delante de nuestro ordenador o en un salón recreativo frente al arcade.

Los gráficos están muy bien, tal vez hay que resaltar el hecho de que por la propia concepción de la idea de la ampliación o reducción de los personajes



Es posible jugar dos personas simultáneamente? (AMIGA)

o el decorado, se note en los luchadores que no son más que ventanas ampliadas o reducidas en una escala, por lo que pierden definición. Así pues, los podríamos calificar de "vagos", aunque el colorido empleado en los mismos es brillante.

El sonido es formidable, todo el rato está sonando alguna melodía, rápida, de batería, que no podría ser más apropiada. Los FX sonoros durante el juego también son dignos de mención. Este aspecto está por lo tanto saldado con muchos creces.

Para concluir puedo deciros que "Pit Fighter" no decepcionará a nadie, ni a los adictos a los juegos de esta clase, ni a los incondicionales de "Bruce Lee" o "Van Damme", ni a los que eran o son verdaderos fanáticos de la máquina, ni tampoco a los que deseen pasar un buen rato delante de su Amiga, porque con este maravilloso juego de Domark lo van a conseguir.

Una de las conversiones más brillantes que he visto. Sin duda. Un "sobre" para Domark y "matrícula" para estos belicosos luchadores que dan vida a este fantástico juego.

César Valencia

Versión comentada: AMIGA

Pit Fighter es una de las más fieles conversiones que se han realizado hasta la fecha, conservando todo el carisma de la coin-op del mismo nombre. Bravo por este gran juego y que todas las conversiones fueran igual.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST, PC, Amstrad y Spectrum.

Creador:

DOMARK

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Es una conversión muy fiel.

Lo peor:

Un poco más lenta y fácil que la máquina arcade.



Sonidos: 8
Gráficos: 9
Adicción: 8

SUSCRIBETE AHORA A

MEGAOCIO Y...



✔ **BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**
Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:
Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.

✔ Y recuerda que en **MEGAOCIO** encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.
Además tendrás acceso a nuevas secciones:
"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D 1ºIzda.
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.
NOMBRE..
APELLIDOS..
DIRECCION..
CODIGO POSTAL..........................LOCALIDAD..........................
PROVINCIA..

FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

WING COMANDER

Odisea futurista en el espacio sideral


Un disparo perfecto. (PC VGA)

Pocas veces un programa nos ha sorprendido tan gratamente como lo ha hecho la última producción de Mindscape, Wing commander, un simulador de combate espacial que nos hará vivir las más emocionantes aventuras y combates galácticos, claro está, sentados enfrente de nuestro ordenador.

Transcurre el año 2654, el hombre ha llegado en su carrera espacial a colonizar, conocer y conquistar los rincones más lejanos de la galaxia. Numerosas especies han sido descubiertas, mundos lejanos, hechos increíbles que han despertado el ansia humana del descubrimiento.

El hombre, en su afán de expansión y conquista ha conocido a miles de razas, extraterrestes, como se les podría denominar en el siglo XX, con los que ha entablado relaciones comerciales.

Al igual que se han descubierto una gran cantidad de razas pacíficas y solidarias, ansiosas por compartir sus adelantos técnicos, también existen avanzadas civilizaciones hostiles, asesinas y sanguinarias cuyo único objetivo es apoderarse del mayor número posible de mundos para esclavizarlos y sacrificarlos a su voluntad.

Ante esta situación se decidió en el año 2122 crear la liga planetaria, una asociación que reunía a los mejores pilotos de guerra del universo conocido con la única misión de defender y proteger la vida en cualquier lugar en el que estuviesen y por encima de cualquier cosa.

Así pues, se establecieron bases en diversos mundos cubriendo todos los sectores pertenecientes al espacio de los planetas asociados a la liga.


Vista lateral. (PC VGA)

Ahora, transcurridos ya quinientos treinta y dos años desde que comenzó la guerra con los Kilrathi, se lucha por el sector Vega, una zona con una riqueza increíble y grandes fuentes de energía, codiciada por esos seres asesinos.

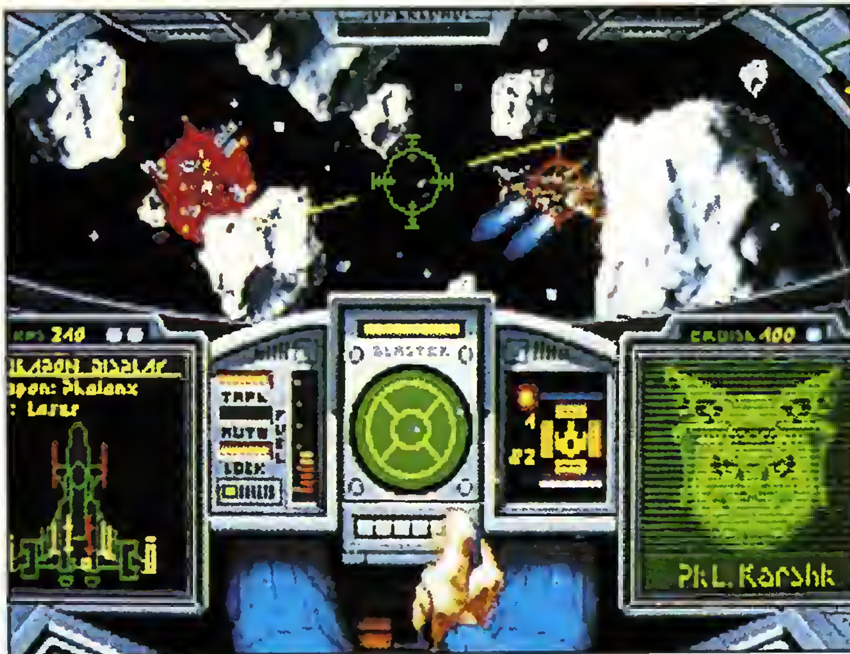
El sector Vega fue descubierto hace veinticinco años, cuando unos cargueros estelares penetraron por accidente a través de una barrera de asteroides.

Gracias a la intervención de la unidad de exploración "Lason" fueron encontradas numerosas lanzaderas cuyo origen era desconocido. Apostando por la posibilidad de comunicar con inteligencias alienígenas, "Lason" envió una sonda en la cual se invitaba a cualquier forma de vida inteligente a entablar comunicación. Esta fue recogida y atendida, pero de una forma desagradablemente inesperada. La "Lason" y todos sus tripulantes fueron destruidos por una flota guerrera Kilrathi, y así fue como fueron descubiertos los planes de conquista por parte enemiga de una de las puntos energéticos y más estratégicos del universo.

Este es, a grandes rasgos el que podría ser el argumento de este fantástico juego, programado por el sello "Origin" y distribuido por Mindscape.

Con Wing Comander viviremos una extensa y emocionante odisea con una ambientación de película, y nunca mejor dicho, ya que para los más curiosos diremos que el programa ocupa ni más ni menos que seis discos de tres y media pulgadas, lo que equivale a doce discos de cinco y un cuarto, una auténtica barbaridad.

Muchos os estaréis preguntando



Cuidado con los meteoritos. (PC VGA)

como es posible ésto y que es lo que se almacenará en esta gran cantidad de discos, paciencia, porque estos son varios de los aspectos acerca de los que os vamos a hablar a continuación.

Lo primero es lo primero...

Cuando abrimos el estuche de Wing Comander nos encontramos con, nada más y nada menos que, seis discos y varios manuales, planos y mapas. Para enterarnos de lo que sucede en la galaxia debemos leer, casi obligadamente, uno de estos manuales, en forma de revista del futuro, en el cual se nos relata toda la historia y sus anécdotas.



Saliendo al exterior desde la nave nodriza. (PC VGA)

Nosotros desempeñamos el papel de uno de los pilotos entrenados para proteger la ley de la federación espacial, y nos encontramos en una de las numerosas bases de adiestramiento esperando ser llamados para alguna misión.

Al comenzar el juego nos encontraremos en el bar, lugar de reunión favorito de todos los pilotos de la estación. Aquí podremos desempeñar varias acciones, entre las cuales destaca por ejemplo el "Trainsim" o si lo preferís, simulador de entrenamiento, una consola que simulará el enfrentamiento, en forma de "videojuego" con hordas Kilrathi de ataque. Se nos permite elegir el tipo de nave que deseamos utilizar así como la clase de enemigo y nave a la que intentaremos dar caza. La unidad "Trainsim" representa una oportunidad segura e incruenta para familiarizarse con las técnicas elementales de vuelo y combate espacial. Algunas de las numerosas funciones del juego en si, como por ejemplo los sistemas de navegación o las comunicaciones, no se encuentran disponibles en el "Trainsim", pero esto no será ningún impedimento para que este sea un buen sistema de aprendizaje o perfeccionamiento de nuevas maniobras o acciones de ataque o defensa.

El "Trainsim" representa además uno de los más competidos juegos por toda la flota, encontrándose a la derecha, las pizarras con las puntuaciones de los demás pilotos.

Dentro del juego y del "Trainsim" existen varias posibilidades en lo que

respecta a la elección de naves y armamento que veremos más adelante.

Durante nuestra estancia en el bar también podremos charlar con los pilotos allí presentes, que nos contarán o preguntarán determinadas situaciones o cavilaciones respectivamente.

En la parte derecha se encuentra la puerta que da acceso a los barracones. Una vez en estos podremos regresar al bar, para continuar charlando o entrenándonos con el "Trainsim", cargar o grabar una partida determinada (alojamientos), hasta un máximo de ocho, abandonar el juego (compuerta de salida), o ir al hangar de misiones, lugar en el que se nos dará información acerca de la próxima misión a realizar.

Una vez hayamos seleccionado el hangar de misiones, se nos llevará a una sala de reunión en donde un tal "Coronel Halcyon" nos dará datos precisos acerca de nuestra siguiente misión. En Wing Comander siempre desempeñaremos el papel de lider de la escuadrilla, hecho éste por el cual nuestro mayor triunfo en cualquiera de las partidas será el devolver sana y salva nuestra dotación de pilotos tras cumplir la misión.



En la cafetería podemos conversar con algunos compañeros o con el camarero. (PC VGA)



El comandante nos explica la lección. (PC VGA)

Seleccionando nuestro equipo

Existen cuatro modelos distintos de cazas: El Hornet, el Scimitar, el Raptor y el Rapier, cada uno con características marcadamente diferentes. Para empezar, las cabinas de control de los cuatro son distintas, lo que desemboca, naturalmente, en gráficos distintos, consiguiéndose así una ambientación fenomenal. Además de las diferencias a nivel gráfico, existen también, y como ya muchos habréis imaginado, aspectos determinados que caracterizan a cada caza, como por ejemplo, la velocidad, mayor en unos que en otros, el armamento, aceleración, maniobrabilidad, peso, longitud y otros muchos factores.

Una vez nos encontremos en pleno juego se desplegarán ante nosotros un gran abanico de posibilidades ante las cuales, sin duda, sucumbiremos. Varias partidas nos costará el llegar a entender y empezar a controlar con las mínimas garantias todos los instrumentos existentes en nuestra nave.

El realismo alcanzado en la simulación es elevadísimo, tanto por su concepción y desarrollo como por la ambientación. Podemos apreciar la cabina increíblemente bien hecha con todos sus instrumentos y paneles de control en donde se nos irá informando de todos los aspectos necesarios. Como os digo, da la sensación de que somos nosotros los protagonistas de nuestro propio "Star Trek" o algo parecido.

Las posibilidades que nos ofrece el juego son muy amplias, y controlando nuestra nave podemos, practicamente, efectuar cualquier clase de maniobra o acción que se nos ocurra, también tenemos a nuestra disposición todos los aparatos y artilugios que se nos hubiese pasado alguna vez por la cabeza que este tipo de naves pudiera poseer. Es perfecto.

Vayamos al grano...

"¿De qué nos puede servir una idea tan brillante como ésta y una realización y concepción tan buenas, tanto estética como practica, si no va acompañado todo con una gran realización técnica?", nos podríamos preguntar, y la verdad es que no hacemos mal, porque por desgracia, "Wing Comander" ha olvidado por completo a los ya cada vez más desamparados usuarios de los 8086, ya que el juego en cuestión necesita como mínimo para funcionar un 286, recomendando para un perfecto funcionamiento un 386. Esto sin duda es una verdadera pena, un hecho que



Pantalla de opciones. (PC VGA)

condicionará en gran medida lo que el juego es y pudiera haber sido.

Las animaciones, parte esencial en el programa (por si no lo habíamos mencionado antes "Wing Comander" posee unas animaciones realmente asombrosas, en MCGA sobre todo, que dan vida al juego durante "todo" su desarrollo) son incapaces de sucederse con fluidez en un 8086, tanto que podríamos contar en segundos lo que permanece cada una de estas en pantalla hasta que se imprime la siguiente.

También sería muy, pero que muy recomendable el tener instalada una de las tarjetas de sonido Soundblaster o Roland para poder escuchar las diferentes melodias, FX y bandas sonoras del programa.

Los gráficos son verdaderamente increíbles, para ello no tenemos más que remitiros a las fotos que acompañan este comentario. El colorido es francamente bueno, aprovechando toda la potencia de la MCGA, que si por desgracia no es en resolución, si lo es en colorido y vistosidad. Tanto los decorados del juego como las diferentes naves atacantes en todas sus perspectivas poseen unos gráficos fantásticos que nos harán "vivir" el juego.

La perfección con la que están creadas y diseñadas las distintas cabinas de los cazas es sobresaliente. Es este sin la menor duda el aspecto más destacado, junto con la ambientación y el argumento de "Wing comander".

Continuando en la misma tónica, os diremos que a no ser que tengamos un 286 o un 386 (mejor), los resultados no serán demasiado alentadores.

En contra de todos los aspectos positivos, existen también factores realmente desagradables. Por ejemplo, el hecho de que el programa no este preparado para Hercules o CGA, opciones en donde los usuarios de un 8086 se podrían amparar para ganar velocidad de ejecución. Tales son los requerimientos tanto a nivel gráfico como técnico que el programa está preparado para utilizar la memoria extendida, descomprimir bloques de datos en discos RAM y un sinfín de detalles que llenarían la página.

Otro de los pequeños errores del programa reside, y es bastante curioso, en el hecho de que los programadores han querido dotar de tal comodidad al usuario que casi ha suprimido sus decisiones, creando, por ejemplo, rutinas que detectan el tipo de tarjeta gráfica o si tenemos joystick o ratón. Es en este último punto donde reside ese fallo del que hablamos, y es que si tenemos conectado en nuetro PC la tarjeta de joystick, aunque no tengamos enchufado el joystick, el programa creerá que si, y se auto-configurará para ser controlado mediante joystick.

De todos modos, salvo estos pequeños detalles a parte, no nos podemos quejar de demasiadas cosas, ya que "Wing comander" es un juego muy trabajado y retocado con gran esmero para obtener un producto final lo mas logrado posible, y la verdad es que han conseguido crear uno de los mejores programas de esta clase.

Lo que mas me ha gustado, sin duda, es la ambientación, lo bien que se ha sabido acompañar al juego de determinados manuales, planos de las naves e instrucciones de manejo, que al ser ojeadas por primera vez nos harán creer que nos encontramos en una colonia espacial. Además, es original el hecho de que los manuales estén editados como si se tratase de revistas del futuro, mediante los cuales y por medio de supuestas noticias se nos va narrando toda la historia. Francamente bueno y original.

En definitiva, podemos decir satisfechos que "Wing Comander" es un juego que se sale de lo normal. Ya no sólo por sus increíbles gráficos, ni porque ocupe seis discos, ni siquiera por sus alucinantes animaciones, sonido o colorido, también cuenta la idea, su desarrollo y concepción, el tratamiento que la han sabido dar, y era muy extraño que el producto obtenido fuese mejor.



Todos los gráficos y animaciones están realizados con gran precisión. (PC VGA)

Por esto recomendamos este juego a todos aquellos usuarios que aspiren a algo más que al arcade de turno. "Wing Comander" es un producto innovador y original acompañado de un nivel técnico esplendido que hará las delicias de cualquiera que se atreva a jugar con él.

Desde aquí deseamos que los señores americanos de "Origin" sigan en la misma línea de calidad, y que su posible "Wing comander 2" no decaiga, hecho que por lo visto hasta ahora, es bastante improbable.



Persiguiendo a una de las naves. (PC VGA)

Versión comentada: AMIGA

Requiere para su funcionamiento un 286 o superior, ya que en los 8086 no se puede jugar debido a su asombrosa lentitud. Soporta la mayoría de las tarjetas de sonido y las tarjetas gráficas EGA, VGA y MCGA.

Otras versiones:

Sólo PC.

Creador:

ORIGIN

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

La ambientación.

Lo peor:

Demasiado hardware para jugar correctamente.



Sonidos: 9
Gráficos: 9
Adicción: 9

WRESTLEMANIA

Emulando a Hulk Hogan



Preparado para volar. (AMIGA)

Si hay algo que en este país está pegando fuerte es sin duda la fiebre que ha levantado el espectáculo de la lucha libre americana. Con sus carismáticos personajes este evento ha logrado que todos los chavales estén locos con luchadores como Hulk Hogan o el Ultimo Guerrero.

Ahora todo aficcionado a este deporte está de enhorabuena, ya que de las manos de Ocean nos llega Wrestlemania, un juego que nos permitirá emular las hazañas de estos ídolos de la lucha libre desde nuestra casa, delante de nuestro Amiga.

Ya no será necesario que esperemos a los combates televisados, porque nosotros mismos podremos montar una de las buenas con la única ayuda del juego y un joystick. Para los más avispados diremos que no se puede jugar en parejas, únicamente un uno contra uno, al contrario de lo que sucede en la coin-op gemela al juego de Ocean.

En el estadio

Al cargar el juego podremos apreciar una vista general del estadio en donde se desarrollará el combate y de su pantalla electrónica, en donde irán apareciendo los créditos. Una vez pulsemos fuego pasaremos a la pantalla de selección de nuestro luchador. Podremos elegir de esta manera entre tres personajes diferentes: Hulk Hogan, el Ultimo Guerrero y el British Bulldog. Es una pena que no se hayan esmerado un poco más en el aspecto de la ambientación, porque la verdad es que sólo con tres protagonistas el juego pierde un poco de lo que podríamos calificar como "identi-



Menú de opciones. (AMIGA)

dad". Tres además que no tienen mucho en común, o todos o ninguno, pero que no pongan a tres a lo loco.

Una vez hayamos seleccionado nuestro luchador, pasaremos a los típicos mensajes intimidatorios entre los dos luchadores antes del combate. Fase ésta en la que nuestro contrario nos intentará asustar con una frase a la que deberemos de responder entre un variado menú de contestaciones.

Una vez en el ring apreciaremos que de nuevo, la ambientación vuelve a ser pobre, aunque esto queda saldado con el desarrollo rápido del combate, que no nos dejará ni un segundo de respiro. Esta es una de las cosas de Wrestlemania que más me gusta, y es esa capacidad que tiene para mentenernos pegados a la pantalla con los cinco sentidos.

Los combates siguen un patrón. en primer lugar contamos con golpes para propinar a una determinada distancia, como puñetazos o patadas. Una vez nos hayamos acercado lo suficiente los dos luchadores se agarrarán en una presa de nuca en la que deberemos de aporrear el joystick freneticamente de izquierda a derecha para que nuestra barra de fuerza suba antes que la de nuestro adversario y así ser nosotros los que podamos poner en práctica una de nuestras llaves. Cada protagonista cuenta con las suyas propias. Así por ejemplo, el último guerrero coge a sus oponentes en brazos, resopla, y los lanza al suelo con fuerza. También podremos salir del ring y trasladar la lucha a los aledaños del ring, pudiendo emprenderla ¡a sillazos! con nuestro oponente.

Contamos con la posibilidad de hacer vuelos desde la esquina, correr y darnos impulso con las cuerdas para propinar una patada voladora al contrario o esquivar estas agachándonos y volteándolo (al contrario) cuando sea él el que las pone en práctica.

Los gráficos son buenos aunque tampoco nada del otro mundo. El movimiento es muy suave y rápido, perfecto, y la animación es bastante buena. El sonido no es precisamente brillante, ya que además de la música de la presentación oiremos poco más. Los FX durante el juego no han sido demasiado cuidados pero están bien. Se hecha de menos el griterio del público y llama la atención la pasividad del decorado. Un juego pasable.

César Valencia



Versión comentada: AMIGA

Wrestlemania es un juego pasable, que se ampará en gran parte en los personajes y evento del mismo nombre, sin los cuales, seguramente, pasaría a ser un juego del montón. Mucho bombo para un producto mediocre que sin duda, gustará a los más pequeños pero decepcionará a los que esten un poco más "puestos".

Otras versiones:

Amiga, Atari ST, Amstrad CPC y Spectrum.

Creador:

OCEAN.

Distribuidor:

ERBE.

Lo mejor:

Es adictivo.

Lo peor:

Conjunto mal logrado.



Sonidos: 7
Gráficos: 6
Adicción: 7

JUEGOS

FACE OFF

¡Juega al hockey con Krisalis!

Krisalis es una de esas compañías que se caracteriza, a mi juicio, por su inestabilidad, ya que lo mismo nos sorprende con un increíble programa, sea del género que sea, como nos deja completamente perplejos por la baja calidad de otro. Face off se encuentra dentro de lo que podríamos llamar o definir como un producto bien diseñado y concebido, pero pobremente "condimentado". Y es que uno de los aspectos que más odio es el ver como una idea brillante, con unos gráficos buenos, tecnicamente pasable y esteticamente adecuada, se echa a perder en el último momento, bien sea por las prisas de "última hora" como por la carencia de ideas u otros factores semejantes.

Esta compañía se inició en el terreno de los simuladores hará un año aproximadamente, cuando nos invadió la fiebre de los mundiales y todas las firmas decidieron lanzar un simulador de fútbol. Krisalis sacaba el Manchester United, un programa pasable simplemente en su versión de Amiga y lamentablemente penoso en su "gemela" de PC. Más tarde llegó, y lo cierto es que hace poco, la segunda parte de este programa deportivo. Se trataba de Manchester United Europe, en esta ocasión, el producto que se nos presentaba no tenía nada que ver con su antecesor, y el único parecido entre ambos sólo, y por fortuna, podemos decir que se encontraba en el nombre. ¿Cómo es posible hacer dos productos tan distintos tratando del mismo tema y siendo lanzados bajo el sello de la misma compañía?. Ahora, por fin ve la luz uno de los proyectos más esperados de Krisalis, Face Off.

Face Off se mantiene en la línea estilística de la segunda parte de Manchester United, el scroll es el mismo, ni más ni menos suave, es igual. Los gráficos son también del mismo tamaño y, para el que se fije un poco más, notará que existen bastantes más parecidos, "no casuales", entre estos dos juegos.



El comienzo del partico. (AMIGA)

Si eres aficcionado a los juegos deportivos estás de enhorabuena, porque Krisalis ha lanzado recientemente Face off, un simulador de hockey que hará las maravillas de los aficcionados a esta clase de programas.

Al cargar el juego nos encontraremos con una serie de menús de selección representados por una serie de iconos a traves de los cuales debemos movernos para seleccionar las distintas opciones que nos brinda Face Off.

Se nos permitirá jugar contra el ordenador un sólo partido o iniciar una liga, jugar a dobles con un amigo o jugar dos amigos contra el ordenador, también se nos dará la oportunidad de diseñar nuestro propio equipo fichando jugadores de distintas nacionalidades, etcétera...

Una vez hayamos elegido las opciones precisas que nos permitirán jugar tal y como deseemos, empezará el partido, que se dividirá en cuatro cuartos, cada uno de una duración que también nos será posible alterar.

El juego en si resulta atractivo a primera vista, pero una vez nos pongamos a jugar, nos resultará casi con toda seguridad poco vistoso y bastante soso.

Gran parte de la partida nos limitaremos a ir con la ficha o el disco pegados a nuestro "stick", danzando por la pantalla como borregos sin saber a donde tirar ni lo que hacer, ya que por más que intentemos introducir el disco en la portería contraria sólo llegaremos a frustarnos tras nuestros abundantes fracasos, y observaremos una vez tras otra lo "peculiarmente" bueno


Menú de opciones. (AMIGA)

que es el guardamenta controlado por el ordenador.

El ordenador también fallará lo suyo, ya que tras hacer la prueba de dejarle siempre el control de la ficha, podía ver como un intento tras otro fallaba y fallaba sin lograr meter gol. Este es uno de los detalles que deja entrever la poca lucidez con la que se han estructurado y han sido programados los algoritmos de control de nuestros adeversarios computerizados, quizá el aspecto primordial de un juego de este tipo en el que uno de los objetivos perseguidos es crear adicción en una partida ordenador-humano, y la verdad es bastante difícil de jugar con unos contrarios que se mueven como tontos por el campo y un portero que para lo que le echen y más...

En definitiva...

Face Off no es un mal programa, ni mucho menos, lo que ocurre es que no destaca precisamente por la brillantez de los aspectos que lo conforman.

Los gráficos son buenos, sin llegar a dejarnos boquiabiertos, al igual que lo es el sonido, los efectos durante el juego y la pista de hockey en la que transcurre el encuentro, que está bastante lograda. No obstante en este programa falla, como ya habíamos aclarado antes, una sola cosa, y es el desajuste, por definirlo de algún modo, que sufren los jugadores de la máquina.

Además, y todo sea dicho de paso, también podríamos esperar algo más de la ambientación durante la partida, ya que ciertamente es algo pobre.

Face Off me recuerda a otro juego de Nintendo, también de hockey, "Blades of Steel", y sin hacer comparaciones, este último brillaba en concreto, además de por sus muchos aspectos sobresalientes, por su ambientación.

Algunas tonterias, como el sonido o murmullo del público en las gradas, el sonido del stick al golpear el disco o algunas otras cosas no hubieran sido lo que se dice un quebradero de cabeza para los programadores, que parecen haberlas olvidado centrándose unicamente en lo gráfico y estético.

César Valencia



El portero es "demasiado" bueno. (AMIGA)

Versión comentada: AMIGA

Face Off es un buen juego de hockey que destaca por su diseño estético y gráfico. Las rutinas de control del equipo del ordenador son pobres. Más adicción en la opción de dos jugadores.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

KRISALIS.

Distribuidor:

SYSTEM 4.

Lo mejor:

Diseño gráfico y estético.

Lo peor:

Juego contra la máquina.



Sonidos: 7
Gráficos: 6
Adicción: 7

SUPAPLEX

Boulder Dash en un circuito impreso

Me imagino la cara que pondrán muchos usuarios al llegar a su casa después de haber adquirido este programa en un comercio, cargarlo y, ... verlo. Su cara tornará convulsivamente en una mueca extraña, quizá histérica y atravesará todos los colores entre el verde, rojo y violeta.



Programas como éste son los que hacen que decaigan las ventas en el mercado del videojuego para ordenadores domésticos. ¡Pero señores, en que mundo vivimos!, todavía parece existir gente que piensa en las musarañas o quiere estarlo, ya que los autores de Supaplex además de no tener vergüenza, porque lo que han programado es un Boulder Dash cualquiera, han hecho un programa que merece más encontrarse en la basura que en las estanterías de una tienda.

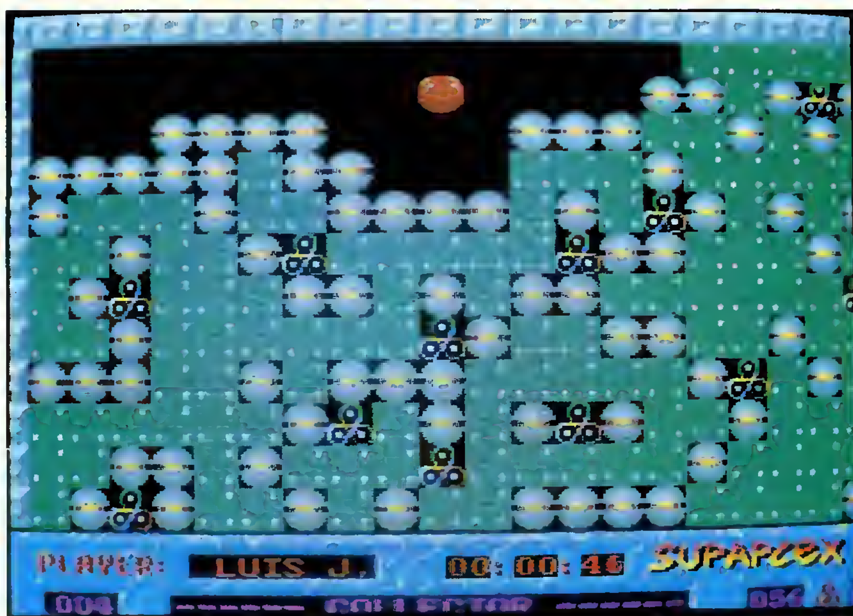
Supaplex parece o mejor dicho, es uno de esos juegos que podrían o deberían estar perdidos en las casi infinitas listas de software de dominio público. Para aquel que haya tenido la ocasión de ver listas en revistas inglesas o comprar programas de ese tipo, habrá comprobado que al igual que existen juegos buenos, los demás son casi en su total mayoría "bocetos" de sus programadores, casi desnudos, pues esta es la sensación, primera sensación que me recorrió cuando vi Supaplex, un arcade burdo y mal acabado, y recalco esto porque no me gustaría que nadie se llevase un "chasco" al comprar semejante software.

Parece mentira que existan en nuestro país una gran cantidad de jóvenes programadores con ilusiones, proyectos, ideas y moral, que visitan una y otra vez a las compañías de software, bien sean productoras o distribuidoras, con el fin de vender alguno de sus juegos, que en su mayoría son rechazados...

Cuando me dieron este juego para comentarlo no me sorprendí, no había oido hablar de él y tampoco tenía ninguna referencia, no me esperaba ni algo bueno ni malo, únicamente deseaba que se tratase de un juego con el que se pudiese hacer lo propio: jugar, pero al parecer, la moda de algunos programadores, entre los cuales están incluidos los de Supaplex y algún otro, es hacer juegos injugables, y que por si fuera poco, están basados a su vez en otros y otros.

Desde aquí aprovecho para hacer una llamada a la inventiva personal de cada programador, ¿qué está siendo de la originalidad?, ¿es que todo lo que puede carburar el contaminado cerebro de algunas personas alcanza únicamente a copiar juegos aparecidos hace años?.

Os aseguro que estoy intentando ser todo lo ecuánime que la ética lo permite, pero aún así, pienso que esta crítica no esta siendo justa del todo, y es por una razón: porque para que este comentario fuese del todo valido, tendría que tener conciencia de quien o quienes y con que medios lo han programado, porque desde luego no tiene el mismo mérito la persona que programa un juego trabajandose los gráficos pixel a pixel y creando sus propias rutinas que estas compañías que se las dan de listas por hacer los mejores juegos, y que en realidad, son buenos, pero cuentán con gráficos digitalizados, sonido digitalizado, un equipo de nosecuantas personas, y al fin y al cabo, eso es algo que se puede realizar con unos cuantos digitalizadores y un dibujante, no es trabajo de un programador de pura cepa, no tiene nada de mérito.



La bolita roja debajo comer los cuadros verdes y recoger los objetos ocultos entre las piedras. (AMIGA)



En el menú de opciones podemos seleccionar el nivel de dificultad entre otras opciones. (AMIGA)

El juego

Los gráficos de Supaplex son pequeños y de colores brillantes, y por cierto, excasos. La animación es casi casi inexistente. Las pantallas son bastante monótonas en lo que respecta a su nivel estético, y el movimiento de nuestros personajes es mediocre, aunque eso si, el scroll de pantalla es suave.

Como veo que no me he centrado demasiado en lo que es el juego, entre otras cosas porque Supaplex no ofrece mucho en lo que centrarse, os describiré este programa como una copia del conocido por todos, supongo, Boulder Dash, en el que debíamos recoger los diamantes sin que las rocas nos cayesen encima... Supongo que si entre otras cosas le hecháis un vistazo a las fotos que acompañan al comentario os daréis cuenta rápidamente a lo que refiero.

En definitiva, Supaplex es un juego que yo no programaría, porque es casi, podríamos definir, como un engaño, bajo su atractiva, (no tanto), carátula, se esconde uno de los mayores "rollos" que puedas imaginar.

Creo que todo lo referente a Supaplex ha sido ya dicho, desde aquí, desear que las producciones de "Dream Factory", autores del juego, o si lo preferís, "factoría de sueños", mejoren sus próximos productos si no quieren pasar a llamarse "fábrica de pesadillas".

César Valecia

Los gráficos de Supaplex son pequeños y de colores brillantes, y por cierto, excasos. La animación es casi casi inexistente.

Versión comentada: AMIGA

Supaplex es una copia mala y, por añadidura, descarada de Boulder Dash, un juego aparecido alrededor del año 83. Técnicamente horrible, gráficamente peor y en conjunto... ¿qué queréis que os diga?...

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

DREAM FACTORY.

Distribuidor:

SYSTEM 4.

Lo mejor:

El detalle de la caja, que de papel reciclado.

Lo peor:

El juego en sí y todos sus aspectos.



Sonidos: 2
Gráficos: 3
Adicción: 3

TIP OFF

Lo último en simuladores en baloncesto



Luchando por el balón. (AMIGA)

Por fin, después de algún tiempo desde su publicación en Inglaterra, se ha sacado en España el Tip Off, la última producción de Anco. Solamente el nombre recuerda a un antecesor directo suyo: El Kick Off.

Los que estén pensando que los dos juegos tienen la misma técnica, van bien encaminados. En realidad ambos simuladores tienen mucho en común, pero Tip Off supera a su predecesor en el sentido en que tiene muchos más movimientos y bastantes más opciones, lo que le hace, aún si cabe, más adictivo.

Tras echar un primer vistazo a los gráficos pensamos que el juego no podía tener gran calidad, pero ya estábamos sobre aviso de que éste era el "sacrificio" que el juego debía sufrir, por la sencilla razón de que mejorar la presentación de las pantallas hace que se reduzcan considerablemente las otras opciones, como puede ser la jugabilidad. Los gráficos aún así son más detallados que en el Kick Off y el movimiento es más rápido.

En principio vamos a hacer un análisis comparativo entre los dos simuladores de Anco. Aparte de lo indicado anteriormente, aunque hay bastantes similitudes, por otro lado también hay elementos nuevos. Como similitud tenemos para comenzar que el campo se ve verticalmente y no entra en una pantalla y como principal diferencia tenemos a unos jugadores con características particulares que influyen directamente en su rendimiento en la pista. Podemos decir que los jugadores son pseudointeligentes ya que no se mueven con tanta libertad como en el Kick Off, de igual forma siguen unas tácticas de juego que se le han impuesto, o sea, que el equipo es disciplinado y sigue las reglas que le dicta su entrenador.

Al cargar el juego sale una pantalla de presentación con el logotipo del programa en grande y una música de esas que merecen ser archivadas entre las mejores músicas de juegos. Después de deleitarnos un ratito pulsamos el botón del joystick y comienza la carga del programa en sí, con el consecuente intercambio de discos, y tras una espera, más o menos larga, aparece delante de nosotros el menú de selección de idioma, aspecto muy útil para los anglo, hispano, alemán e italiano parlates (aunque las traducciones tienen algunos fallos). Tras seleccionar el idioma deseado aparece el mensaje "Cagrando" en vez de Cargando, y después un largo rato pasamos al menú principal del juego donde se pueden elegir todas las opciones.

Si en este momento decidimos que tenemos demasiada prisa para entretenernos en especificaciones iniciales, y que de verdad lo que tenemos es ganas de echar un partidillo, lo que hay que hacer sin más dilación es pulsar la opción de juego sencillo.

¿Qué es lo que pasa? Pues que tenemos que elegir contra quien jugamos y después aparece la plantilla del equipo con sus características, como edad, altura, talento (cuanto más talento, más individual será el jugador y tratará de lanzar a canasta antes que pasar a otro jugador), rapidez, resistencia y serenidad en el juego (cuanto más sereno sea un jugador, más conservador será y no tratará de pasar o tirar a canasta aunque se encuentre presionado por el contrario). Por ejemplo un jugador puede tener mucha rapidez y poca resistencia, con lo que se cansará muy pronto; y otro con mucha



Menú de opciones . (AMIGA)

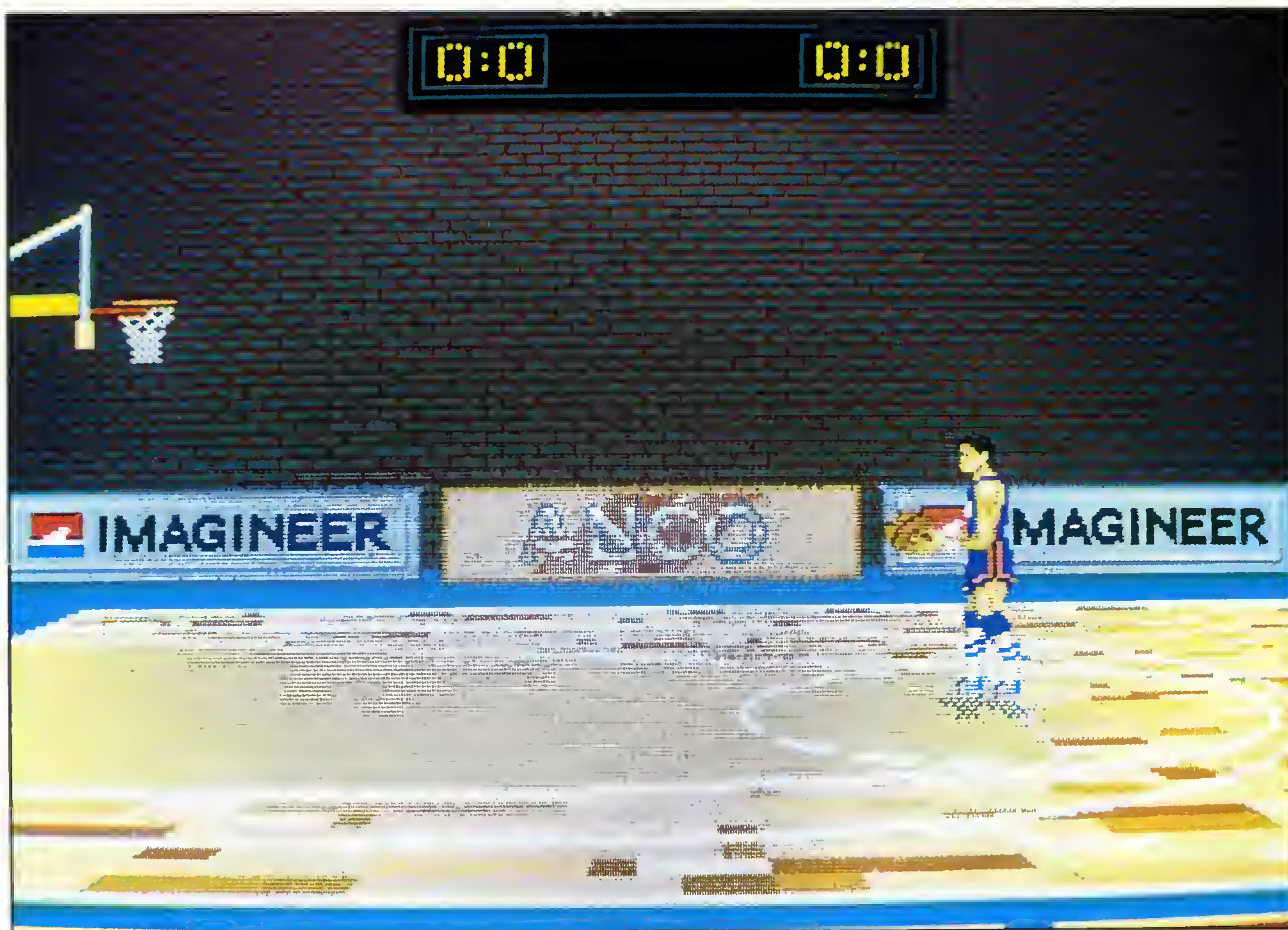
resistencia puede tener poca habilidad de lanzamiento, con lo que no acertará a la hora de tirar a canasta. Estas opciones se pueden modificar, pero primero hay que crear un disco de datos, cosa que es un poco complicada sin haberse leído las instrucciones. Después aparecen las tácticas a seguir, que también pueden ser cambiadas. Lo mejor es pasar directamente al juego.

Las consecuencias de haber elegido esta opción serán claras e inmediatas; si es que consigues hacerte con la pelota en un contraataque, no sabrás qué hacer con ella, y seguramente estarás intentando hacer una canasta durante los 20 segundos que dura la posesión de ia pelota. Así que antes de hacer nada lo mejor es que leas con detenimiento el manual y practiques un poco dentro del menú habilidades.

Según mi opinión un gran fallo es que el partido se divide en cuatro cuartos, en vez de seleccionar dos mitades al elegir el idioma (como el sistema europeo), o simplemente poder elegir una opción de dos o cuatro tiempos, por cierto que esto no sería muy complicado de hacer.

El ángulo de vista de los jugadores es de 45 grados a diferencia del Kick Off, donde, prácticamente, sólo se veía la cabeza y los hombros de los mismos.

En este juego el papel del entrenador es muy importante ya que debe seleccionar a los mejores y más cualificados hombres para cada partido, y no deberán ser siempre los mismos, ya que los equipos contra los que te enfrentas son distintos. La co-



Practicando tiros libres. (AMIGA)

laboración entre los jugadores debe ser máxima, es decir, participan todos los jugadores pasándose unos a otros como en cualquier equipo de verdad. Cualquier jugador puede tirar a la canasta, pero los hay tendrán más éxito a la hora de encestar: los que sean más altos y los que tiren desde más cerca.

Una de las características más importantes del juego son las múltiples opciones que te permiten crear equipos personalizados, indicando sus características personales, así como su habilidad. Para crear un equipo partes con un número de puntos que deben ser asignados entre las distintas cualidades. Una buena combinación de jugadores hará que nuestro equipo sea el más terrible de la liga.

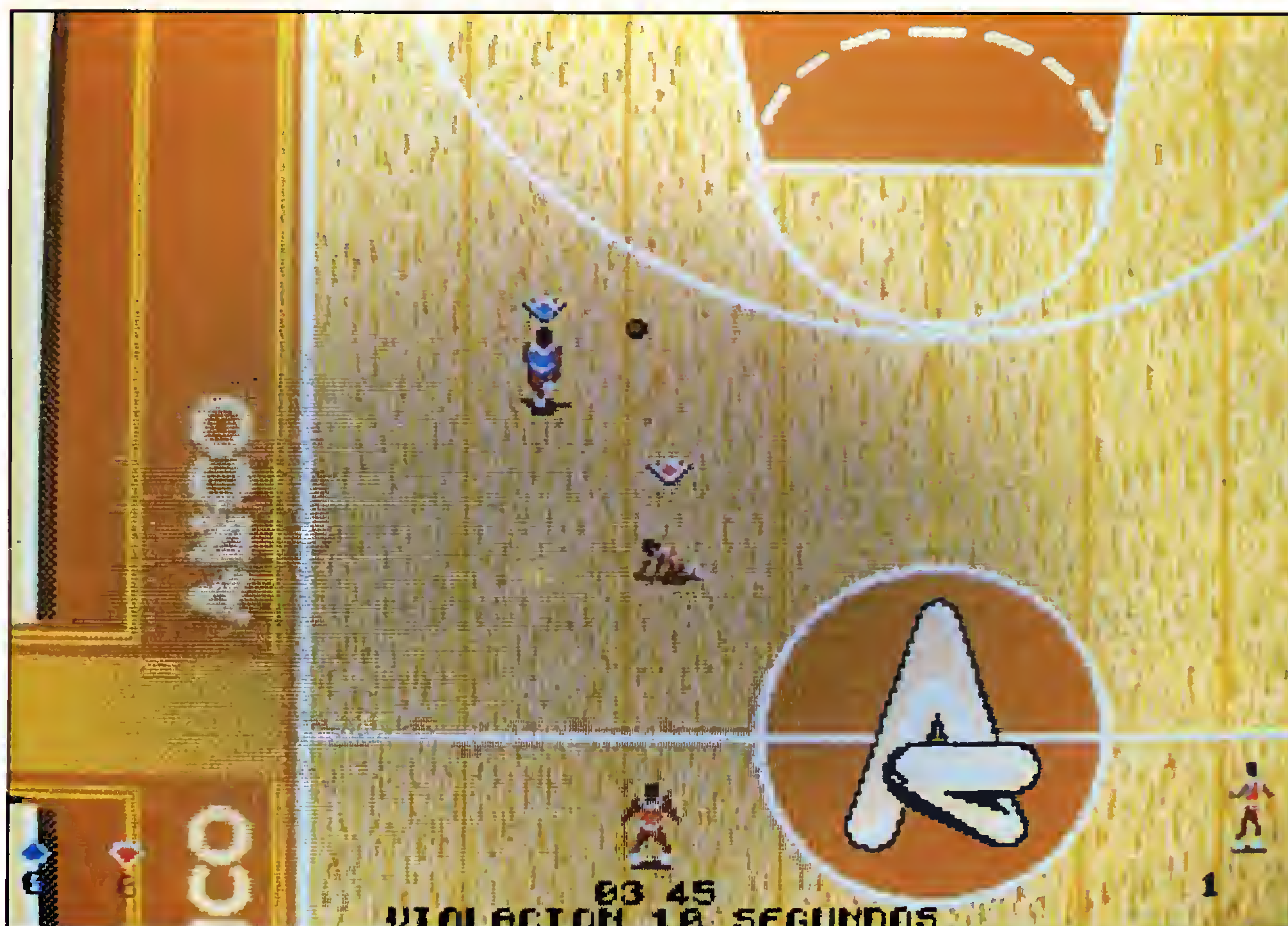
Las tácticas también se pueden seleccionar según convenga atacar o defender y se puede hacer una secuencia de movimiento de todos los jugadores por la pista y luego salvarla.

Los niveles de habilidad a elegir del equipo en general son internacional, nacional, provincial, club y juvenil; mientras que las habilidades individuales son regate, robo, tiro, pase y salto.

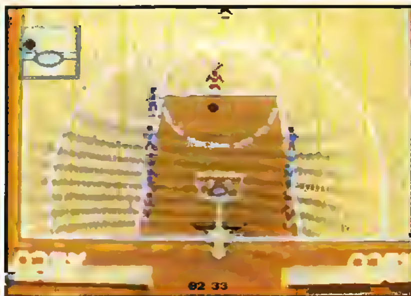
Otras opciones a elegir son la velocidad del juego en porcentaje sobre 100, los árbitros, el diseño de las camisetas y el pitar o no las faltas (si un jugador es expulsado por tener 5 faltas personales no podrá volver a la cancha).



Selección de jugadores y técnicos. (AMIGA)



El juego ofrece la posibilidad de hacer faltas. (AMIGA)



Los tiros libres nos proporcionarán importantes puntos. (AMIGA)

Los jugadores se pueden cambiar desde el terreno de juego simplemente indicando la nueva posición que va a ocupar el jugador que se incorpora.

Modos de juego:

- Más cerca del balón: El control se transfiere al jugador más cerca del balón, siendo los demás controlados por el ordenador.
- Jugar en posición: Se controla el jugador que esté en la posición seleccionada (centro, guarda derecho, etc.)
- Un jugador: El jugador puede seleccionar jugar en posición o más cerca al balón.
- Dos, tres o cuatro jugadores.

El marcaje puede ser zonal, defendiendo una zona asignada a cada jugador; u hombre a hombre, donde cada uno puede cubrir a otro jugador. A su vez la presión puede ser a medio, o por todo el campo cuando el contrario tiene la pelota. Si no se especifica nada el marcaje será zonal.

Siempre existe la posibilidad de grabar el equipo, las técnicas o habilidades creadas para poder recuperarlas en cualquier otro momento.

El movimiento de los jugadores es relativamente complicado y requiere mucho tiempo el dominarlo ya que el jugador se mueve en las ocho direcciones del joystick y las posibilidades combinadas con los botones de disparo se hacen muy grandes.

Para aumentar la velocidad hay que pulsar el botón joystick ligeramente mientras se corre, para regatear hay que mantener el botón pulsado y moverse a izquierda o derecha, para agacharse y que no le quiten el balón simplemente hay que pulsar el disparo con el joystick en el medio.

Para no aburrir demasiado simplemente diré que las otras opciones de movimientos son las siguientes: pase normal, pase de pecho, pase entre las piernas, pase por encima de la cabeza (sólo con joysticks especiales que tienen botones de disparo diferenciados), pase con bote, tiro en salto, tiro de gancho, gancho del cielo, tiro en salto en carrera, mate, cinta, salto, robo y saque libre.

Como veis las opciones son extensísimas y para poder dominarlas hay que practicar mucho. Para esto lo mejor es poner el modo práctica y ponerse a hacer pases como un loco.

Por último hay que decir que aparece un icono en la parte superior de la pantalla cuando se lanza a canasta indicando a dónde va a ir la pelota si no se toma ninguna acción correctiva. Para corregirlo dispones de 2 segundos y después no podrás mover el joystick hasta que la pelota de en el tablero. Se pueden ver las repeticiones de las jugadas más interesantes en tres tiempos.

Punto y final

Lo que más llama la atención del juego son habilidades particulares de los jugadores y el cambio de tácticas por parte del entrenador. Cada jugador que está sobre la cancha es un jugador individual con características propias y que deberá integrarse con el resto del equipo. El scroll es suave y los movimientos muy variados. Con toda seguridad Anco se ha superado a sí misma.



Sorteo de árbitros. (AMIGA)

Versión comentada: AMIGA

Tip Off es un estupendo simulador de baloncesto con características y detalles nunca vistos hasta ahora en ningún tipo de simulador. Aunque los gráficos no son espectaculares, eso es lo que menos cuenta.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST, PC

Creador:

ANCO

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Posibilidad de combinar opciones

Lo peor:

Movimiento difícil



Sonidos: 5
Gráficos: 7
Adicción: 9

SISTEMA PARA EL MANTENIMIENTO DE ORDENADOR

TODO LO QUE NECESITA PARA ACABAR CON LA SUCIEDAD DE SU ORDENADOR Y MANTENER SU EQUIPO LIMPIO Y SEGURO

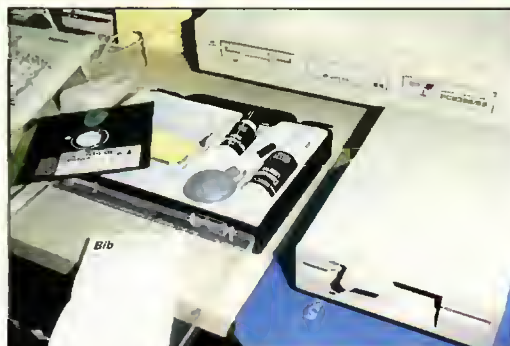
Es sorprendente como confirma cualquier técnico de mantenimiento, que muchas llamadas se deben simplemente a que el equipo esta sucio.

Por causa de las cargas estaticas las oficinas modernas acumulan polvo y suciedad, que en ocasiones no se aprecia a la vista, pero pueden afectar a los equipos delicados. Y lo peor es que si se intentan usar métodos convencionales de limpieza, es muy probable que, además de no servir para nada, provoquen un daño irreparable. El kit de limpieza multiuso BiD ha sido diseño especialmente para ofrecer una forma sencilla, segura y efectivade limpiar todo y ahorrar tiempo y llamadas al servicio de reparaciones. Todo ello guardado en una atractiva caja pará que sea más comodo y compacto.

Sirve para limpiar unidades de diskettes, teclados, limpiar pantallas, ratones, impresoras.

El Kit se compone de un diskette de limpieza una brocha de aire, un liquido de limpieza de cabezas de disco, un spray con liquido de limpieza para monitores.

Sistema para unidades de 5"1/4 Ref.: CS-45
P.V.P: 4.500 Ptas.
Kit para unidades de 3 " 1/2 Ref.: CS43
P.V.P: 4.500 Ptas

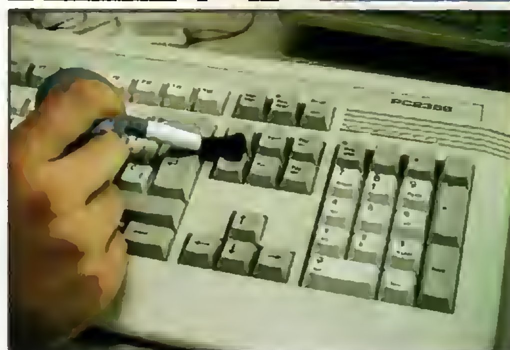

El Kit incluye todo lo que se necesita acabar con la suciedad en el ordenador


El disco-limpiador se rocia con la solución no abrasiva que permite limpiar las cabezas sin desgastarlas.


Las pantallas, por su carga estática atraen polvo y suciedad.


El disco de limpieza será de 3"1/2 ó 5"1/4 según el sistema adquirido.




La ceniza y el polvo en los teclados puede originar problemas de contacto en las teclas.

PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37

Año IV N.º 34
Febrero 1992

CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMMODORE-NINTENDO-SEGA

ACTION REPLAY

Pokes para cartuchos

La empresa inglesa Datel Electronics siempre se ha caracterizado por la alta calidad de sus diseños y por lo prácticos que resultan a la mayoría de los usuarios. Un buen ejemplo que lo avala es el conocido Amiga Action Replay

El Action Replay se suministra en una funda similar a la que vienen acompañados los cartuchos con videojuegos y viene acompañado de un lacónico, pero completo, manual de instrucciones en castellano. En éste último podemos encontrar toda la información necesaria para instalar el cartucho y una buena lista de trucos para un gran número de videojuegos.

Los trucos disponibles son para los siguientes juegos: Ghouls'n'Ghosts, Sonic the Hedgehog, Mickey Mouse, Revenge of the Shinobi, Truxton, Fantasia, Spiderman, Atomic Robokid, James Pond, Altered Beast, Toejam & Earl, Strider, Shadow Dancer, Mercs, Thunderforce III, Elemental Master, Bonanza Bros, Streets of Rage, Rambo III, Mystic Defender, Golden Axe, Ghostbuster, Eswat, Last Battle, Moonwalker, After Burner II, Batman y Road Rash.



La introducción de los trucos en la consola es muy sencillo. Al conectar la consola, con el cartucho conectado y la palanquita hacia abajo, aparece un menú en el que debemos introducir los códigos con el pad de control. Cuando hayamos acabado se pulsa START y en la pantalla de presentación del juego se sube la palanquita. Como podéis ver es fácil y rápido. Si deseáis suprimir los trucos, sólo tenéis que volver a bajar la palanquita en cualquier intante.

No vamos a parangonar aquí el Amiga Action Replay con el Action Replay de la consola Megadrive, pero sí vamos a criticar la falta, en éste último, de la práctica totalidad de las opciones más interesantes del primero: la búsqueda automática de pokes, el desensamblado del código y la posibilidad de ralentizar los juegos, entre otros de menor importancia.

Creador:
DATEL ELECTRONICS

Distribuidor:
MICROSAT. C/ Consejo de Ciento, 345, ptas. 6 y 7. 08007 Barcelona. Teléfono: 216 00 13 ó 215 74 96.

Lo mejor:
Muy útil y sencillo de manejar.

Lo peor:
No permite buscar nuestros propios trucos, tenemos que ceñirnos a los que nos suministran.

Precio:
11.200 pesetas aproximadamente.

NINTENDO

PINBOT

¡Flipper interestelar! al alcance de todos

Para los aficionados a este tipo de juegos a llegado su salvación, ¡por fin un flipper como Dios manda!, Pinbot es una pequeña maravilla en nuestra Nintendo que logrará engancharnos de manera atroz, y es que cuando programan algo tan irresistible...



El movimiento de la bola es muy real.

De nuevo nos encontramos ante otra de las producciones de Rare Ltd., magistral esta vez. Un pinball increíblemente adictivo y original, rápido y ajustado ante el que no tendremos excusa alguna para no pasar las horas muertas con él.

Pinbot es un pinball ambientado en el futuro, y en donde toda la acción transcurre con una ambientación muy lograda, gracias a músicas, voces digitalizadas, sonidos FX y multitud de efectos gráficos verdaderamente inéditos en esta consola.

Empieza el juego...

Al principio nos llamará la atención gratamente el hecho de que se pueda elegir jugar una partida de uno a cuatro jugadores.

Al comenzar se nos muestra en pantalla, tras una serie de escenas de presentación e introducciones variadas, un pinball con sus más característicos aspectos, pistas curvas, dianas, muelles que impulsarán la bola, todo ello conbinado de una manera magistral.

Llegados a este punto me viene a la memoria una de las cosas más originales que he visto en esta consola. El modo de control de la máquina es bastante peculiar, ya que los programadores, inteligentemente, han dividido los mandos de control de la consola en tres partes, izquierda, centro y derecha, correspondiendo cada una de las partes laterales a sus respectivas paletas, y la sección central, para mover la máquina y sacar la bola.

La pantalla de juego se divide en dos secciones, la que muestra las paletas se encuentra fija en la parte inferior, encima de los marcadores, mientras que el resto de la zona superior se irá moviendo con un suave scroll hacia arriba o abajo siguiendo a la bola. Este extraño sistema de ver como parte de la pantalla se mueve y el resto no, puede confundirnos ligeramente al principio, pero pronto llegaremos al control perfecto del juego.

En los marcadores se nos indicará en todo momento nuestra puntuación, bonificaciones, bolas restantes y demás datos de interés. Todos ellos aparecerán en una de las pequeñas pantallas por las que está formado el marcador, permacecerá unos segundos y volverá a desaparecer para dejar paso a la siguiente información.

El objetivo del juego sería el ir viajando por todos los planetas del sistema solar hasta llegar al sol, me explicaré: cada vez que conseguimos alcanzar una determinada puntuación se nos envía a un planeta superior en cercanía a esta estrella que el que nos encontramos.

Este hecho no tiene mayor trascendencia que la que podamos apreciar en el marcador, pero no cambiamos de pantalla, como algunos ya estarían pensando, ni nada por el estilo.

Y ya que he tocado el tema os diré que Pinbot sólo cuenta con una sola pantalla, pero no por ello deja de ser adictivo, original y vistoso, ya que ésta se encuentra plagada de railes en los que tendremos que introducir la bola, bonus, trampas que se abrirán o cerrarán, y muchos más alicientes que hacen especial este juego.



Al apagar algunas dianas se abre la parte superior del pinball.

Habrá ocasiones en las que jugaremos hasta con tres bolas, bueno, bolas o triángulos animados, ya que según vamos avanzando en la partida y durando más tiempo se irán descubriendo una serie de efectos especiales, voces robóticas y en general, aspectos similares que nos dejarán alucinados, y lo que es mejor, contribuirán a incrementar nuestra curiosidad por ver que hay después o que pasará si alcanzo tantos puntos.

El movimiento, perfecto.

Si hay algo en un video-juego de Pinball que no se pueda soportar, es en mi opinión, el hecho de que la bola se comporte como "le de la gana", se mueva con trayectorias extrañas, dé rebotes raros y en definitiva, haga cosas que no haría una bola de acero normal y corriente.

Pues bien, me alegro de comunicaros que no es este el caso de Pinbot, en donde la bola alcanza un movimiento perfecto, tanto en sus rebotes, que son rápidos y naturales, como en la aceleración de la bola al caer, inercia, o cualquier otro aspecto semejante. Pinbot es uno de los pocos pinballs que se han programado y que saben o pueden imitar fielmente el comportamiento de este cuerpo esférico.

Los gráficos son buenos y el colorido, dentro lo que cabe, es el adecuado. Podríamos destacar las pantallas de robots que hay en la presentación o los innumerables efectos que podemos ver a lo largo del juego con estrellas o bolas pequeñas, son verdaderamente bonitos y curiosos.

El sonido está bien realizado, músicas y más musicas acompañarán en todo momento la selección de opciones o la propia partida. También me han gustado los efectos sonoros durante el juego, tales como voces de robot, silbidos, rayos láser...

En conclusión, podemos decir que nos encontramos ante uno de los mejores juegos de pinball que existen en el mercado, y por supuesto, dentro de Nintendo, sin lugar a dudas, una verdadera obra de arte. Recomendado. Imprescindible en cualquier colección que se precie.

César Valencia

Consola:
NINTENDO

Lo mejor:
El movimiento de la bola.

Lo peor:
Sólo existe una pantalla.



Sonidos: 7
Gráficos: 7
Adicción: 9

NINTENDO

POWER BLADE

El guerrero de boomerang



Powerblade es uno de los últimos títulos que han aparecido en el mercado para nuestra Nintendo. Esta vez no se trata de un guerrero biónico, ni un fornido aventurero, ni siquiera de un maestro de las artes marciales, pero sin duda alguna, nos recuerda bastante a algunas decenas de juegos anteriormente aparecidos... ¿Por qué será?

Powerblade es un arcade en su más puro estilo. Con un gran mapeado, elevado número de fases, variados enemigos y scroll horizontal, los señores de Taito apuestan por lo seguro.

El argumento del juego tampoco es nada original, ya que recuerda en parte al tema de la película "Terminator".

En el año 2121 por accidente, el programa del ordenador que controla absolutamente todo, falla, haciendo que este se vuelva loco y se descontrole, poniendo en peligro gran cantidad de vidas inocentes.

Tu misión consiste en atravesar seis sectores en los que se divide esta futurista ciudad, contactando con cada uno de los científicos, que te entregarán una tarjeta de identificación con un código. Así pues, una vez hayas reunido los seis códigos, uno perteneciente a cada sector, tendrás acceso a la sala de control, lugar éste en el que se encuentra el descontrolado ordenador con el que tendremos que acabar y que intentará eliminarnos cueste lo que cueste.

Al comenzar la partida una pequeña introducción nos explicará de que va el asunto, la misión y demás aspectos de la misma. Se nos dará la posibilidad de comenzar una partida nueva o de reanudar una anterior mediante el ya clásico código, pues al acabar de jugar, bien sea por voluntad propia, o bien porque desaparezcan todas nuestras vidas a un ritmo vertiginoso (nada extraño, por cierto), se nos otorgará un código para que podamos continuar donde lo dejamos la última vez.

Una vez empecemos, debemos se-



leccionar el sector en el que deseamos jugar entre los seis existentes, y localizar dentro del mismo al científico correspondiente.

Apelando a la inventiva

Es increíble, pero mientras jugaba y probaba este Powerblade de Taito, me parecía estar jugando a la vez con diez o veinte juegos más, por ejemplo Mega man, Mega man 2, Shadow Warriors, Batman, Blue Shadow, ¡pero si es que todos son iguales!, y con Powerblade me reafirmo en lo dicho, salvo que el héroe que nos ocupa en este momento dispara boomerangs a diferencia de las ya conocidas balas...

Y no es que tecnicamente no alcance un buen nivel, no, (entonces ya sería más que preocupante), tiene buenos gráficos, son rápidos, scrolles y movimientos suaves, pero hay algo que falla, y es sin duda esa sensación que nos recorre de arriba a abajo y nos dice "¿pero... no he jugado yo antes a este juego?"

Y cambiando de tercio...

Powerblade es un juego correcto técnicamente hablando, que si bien no destaca por ninguno de sus aspectos tampoco se puede decir que sea un mal juego, y es que todo, absolutamente todo lo que nos ofrece Powerblade esta ya hecho. Un scroll, suave, eso si, un movimiento rápido, unos gráficos, dentro de lo que cabe, vistosos... pero ¿cuántos juegos existen que tengan las mismas características?, ¿decenas quizá?, un momento, porque si a todo este plato se le suma el ingrediente de que un soldado especial, llamado Nova para más datos (en este caso no se llama Mike, Harry, Tom o Bill, gracias a Dios...), tendrá que ir saltando de plataforma en plataforma, calculando la fuerza de los saltos para no caer al vacio, disparando a enemigos quietos o en movimiento, el resultado que se obtiene raya con la extrema pesadez.

Los gráficos son buenos, tanto los de la intro como los del juego en general, gráficos de fondo y enemigos. El uso del color también es el adecuado, utilizándose distintas tonalidades en cada fase para hacer así más patente la diferencia entre ellas. Las animaciones del protagonista, todo hay que decirlo, dejan mucho que desear, pareciéndose más a una mariposa amorfa que avanza dando botes que a un aguerrido soldado.

El movimiento, así como el scroll, como en la mayoría de los juegos de Nintendo, por no decir en todos, es sumamente rápido y suave.

Por otra parte, el sonido es el típico: cada fase con su banda sonora, vistosa, pero sin pasarse, que cumple con su cometido, ni más ni menos.

En definitiva, calificaría a Powerblade como un buen juego, entretenido, adictivo hasta cierto punto y agradable, al que por desgracia se le puede reprochar sobre todo la notoria falta de originalidad que hace perder al producto final muchos enteros. A mi opinión, existen una gran variedad de juegos mejores y con más carisma que el que ahora estamos viendo.

Powerblade es una opción más de entretenimiento entre las muchas ya existentes para nuestra N.E.S.

Consola:

NINTENDO

Lo mejor:

El efecto del boomerang.

Lo peor:

Falta del original.



Sonidos: 7
Gráficos: 6
Adicción: 8

GAMEBOY

BUBBLE BOBBLE

Lanza burbujas



Erase una vez, en un bosque mágico y encantado, dos pequeños dinosaurios llamados Bub y Bob que llevaban una vida tranquila y apacible. Sin embargo, un día tormentoso, el malvado barón Von Blubba secuestró a dos de sus hermanos y se los llevó al terrible Bosque Diabólico. Bub y Bob no han parado desde entonces de enfrentarse a todo tipo de peligros.

¿Quieres tú ayudarlos?

Por fin los usuarios de Gameboy pueden disfrutar de este excelente y superadictivo arcade de plataformas de Taito, en el que uno o dos jugadores simultáneamente, conectados mediante el cable Lynx, se enfrentan a múltiples y variados enemigos. A nivel gráfico, el juego resulta extremadamente sencillo, vamos, que no destaca para nada por sus escenarios; la música es agradable y, aunque bastante repetitiva, lo cierto es que no llega a cansar. Pero lo realmente bueno de este juego es que consigue mantenernos enganchados a nuestra Gameboy desde la primera partida, sobre todo si estamos conectados a un amigo.

El manejo del personaje es tremendamente sencillo. Sólo es necesario moverse a izquierda y derecha, saltar y disparar burbujas. Esta pequeña gama de movimientos posibilita, sin embargo, un mayor número de acciones de lo que podría parecer en un principio. Aunque hay que destacar que la pantalla del juego es más grande que la de la propia Gameboy y se produce un efecto de scroll muy molesto que resta adictividad al videojuego.

Los enemigos no mueren de un simple golpe de burbuja; esto sólo los deja atrapados en su interior. Para aniquilarlos hay que saltar sobre ella, de modo que reviente con enemigo y todo. Esto nos proporciona un regalo, de tipo alimenticio en la mayoría de los casos, que debemos apresurarnos en recoger. Si disparamos y no se hace blanco, las burbujas quedan flotando inertes, momento en que podemos utilizarlas como ascensor o destruirlas para obtener mayor puntuación. En otras ocasiones, aparecen llenas de líquido y, al reventarlas, salen disparadas por la pantalla aniquilando todos los enemigos que pillan. En este último caso podemos montarnos sobre ese líquido y desplazarnos por la pantalla a toda velocidad y a salvo de los temidos enemigos.

Pero no es esto lo único que se puede hacer en Bubble Bobble. Otro de sus grandes atractivos consiste en la enorme cantidad de objetos que caen del cielo para que los recojamos. Muchos de ellos sólo proporcionan más puntos para el marcador, pero otros ocultan sorpresas.

También el amplio número de enemigos, cada uno con su psicología particular, y la ingente cantidad de niveles, contribuyen a hacer de Bubble Bobble un juego ideal del que resulta muy difícil cansarse.

Consola:

GAMEBOY.

Material cedido por:

MAIL SOFT. C/ Sta. María de la Cabeza, 1. Tel.: 572 82 25.

Lo mejor:

Muy adictivo.

Lo peor:

Gráficos y scroll simples.



Sonidos: 6
Gráficos: 6
Adicción: 7

CHEQUERED FLAG TM

LYNX

La Lynx-carrera de coches

Los mecánicos sacan la máquina de los boxes después de unos largos meses de estudios y pruebas. Todo está perfecto: el aceite, los neumáticos, la dirección, el combustible, la suspensión, ... ahora todo depende de ti.



Los pilotos salen a todo gas para tratar de hacerse con una buena posición y mantenerla así durante toda la carrera. Lo bueno es que nadie sabe quién va a ganar hasta que no se llega a la recta de meta y se ve al juez de pista agitar la bandera a cuadros o, como dirían los ingleses, la chequered flag.

Parece que los juegos de carreras de coches tienen éxito en todos los sistemas, ya que por lo visto no se dejan de lanzar juegos como estos en todo tipo de máquinas.

Como se viene haciendo últimamente se añaden a los juegos un montón de opciones que lo hacen más apetecible. Con estas se trata de conseguir que dentro de un mismo juego exista la posibilidad de hacer distintas combinaciones que lo hagan más fácil o difícil según se quiera. Así las personas que sean más torpes con este tipo de juegos tienen la opción de elegir el número de coches a participar en la carrera, sabiendo que cuantos menos, más fácil será adelantarlos.

A la hora de hacer la salida se puede elegir entre ser colocado en una posición aleatoria o hacer una vuelta de clasificación que permita mostrar tu valía y colocarte en la parrilla de salida en la posición que merezcas, claro que si eliges hacer la carrera sin ningún contrincante de nada sirve la vuelta de clasificación.

Se puede seleccionar el circuito donde vamos a correr entre una amplia gama, o seleccionar la opción de Gran Premio para hacer una competición por todos los circuitos, 18 en total. A la vez se puede elegir el número de vueltas que se quiere dar a cada circuito, con un máximo de 50.

Otras opciones son las de elegir el tipo de coche entre automático, de cuatro o siete velocidades; y el conductor, que podrá ser chico o chica (dependiendo de esto, el premio que se entrega al final de la carrera te lo dará una persona del sexo opuesto).

Por último está la posibilidad de elegir el color del coche y además jugar con otros jugadores.

Los gráficos están bien hechos y las animaciones están muy bien, sobre todo cuando te chocas contra otro coche, en cambio, cuando te sales de la carretera y te das contra algún objeto no hay ningún efecto especial, sino que se reduce la velocidad. Todos los circuitos tienen recorridos y fondos distintos (desiertos, parajes nevados, campos, etc.)

Opciones interesantes son los espejos retrovisores, que nos informan constantemente de todo lo que viene por detrás de nosotros; el mapa del circuito, que nos dice en todo momento por la parte del circuito en que vamos, las curvas que vienen, y la posición relativa respecto a los otros coches.

Al final de cada carrera se muestran unas estadísticas de cómo ha ido todo y se dan unos puntos en función de la posición de llegada. Si consigues llegar antes que los demás existe la opción de ver lo que están viendo otros pilotos en modo cámara.

El sonido también es bueno y cuando adelantas a otros coches o estás en la parrilla de salida se oye el rugir de los otros motores.

Consola:

LYNX.

Lo mejor:

Los gràficos.

Lo peor:

Cuesta llegar el primero.



Sonidos: 7
Gráficos: 8
Adicción: 8

GAME GEAR

WONDER BOY

Acción trepidante y adicción descomunal

Muchos serán los usuarios a los que le suene el nombre de este juego, ya que es sin duda alguna un clásico entre los más veteranos jugones. Se trata de Wonder Boy, un arcade sin argumentos complicados ni extrañas rutinas en el que nuestra misión será sencilla: ayudar al protagonista de esta historia a salvar su mundo, amenazado por un horrendo gigante que intenta destruirlo.

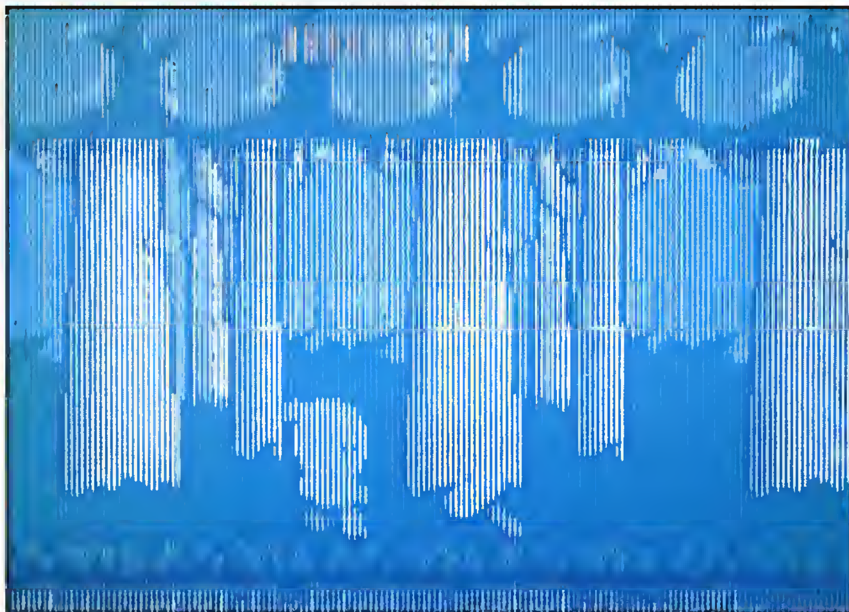
Wonder boy es un arcade en su más puro estilo. Cuenta con el ya típico desarrollo de scroll horizontal que hará que un vistoso y extenso mapeado vaya apareciendo ante nosotros plagado de enemigos que nos harán la vida, o al menos lo intentarán, imposible.

Todos los elementos y aspectos clásicos de este tipo de juegos se dan cita en Wonder Boy, enemigos variados y atractivos, gráficos multicolores, cantidad de plataformas, saltos precisos y demás factores que nos harán enloquecer frente a nuestro monitor.

El juego esta dividido en varias fases que como es lógico, tendremos que atravesar en un tiempo determinado. A medida que avancemos multitud de bichos, porque no se les puede denominar de otra forma, saltando, reptando, ya que en su mayoría serán animalitos, intentarán hacer fracasar nuestra ardua tarea. Para defendernos de tan inoportunos contratiempos contamos con la posibilidad de lanzar hachas, que recorrerán una trayectoria parabólica destruyendo todo lo que encuentren en su camino.

Según vayamos avanzando podremos encontrar distintos objetos que facilitarán enormemente nuestra misión, tales como cascos, que nos protegeran de al menos uno de los roces con los enemigos, patinetes, que nos permitirán avanzar más rápido, angeles de la guarda, que nos volverán inmunes por un breve periodo de tiempo, etcétera...

El juego es verdaderamente adictivo, siendo este aspecto la verdadera esencia de este arcade, en el que tanto gráficos como sonidos, movimientos y demás factores condicionan todos juntos uno de los mas adictivos programas de todos los tiempos.



Los gráficos recuerdan a los dibujos de estilo japonés, niños con la cabeza enorme y ojos saltones, (nuestro protagonista), enemigos que nos matan pero tienen un aspecto muy simpático y hasta parece que lo han hecho sin querer, decorados super vistosos y muy coloridos...

Los movimientos son bastante rápidos y adecuados, al igual que el scroll. Podemos hacer que nuestro héroe corra mas o menos deprisa manteniendo pulsado el botón de fuego mientras corremos, saltando de esta manera una mayor o menor distancia.

Que más os puedo decir de Wonder Boy, además de que es furiosamente divertido y nos hará pasar horas y horas pegados a la pantalla de nuestra Game Gear.

Consola:
GAME GEAR.

Lo mejor:
Los movimientos.

Lo peor:
La dificultad en algunas fases.



Sonidos: 8
Gráficos: 7
Adicción: 9



CPC USER

5

EL CPC USER 5 INCLUYE:

La colección de software para CPC (464/664/6128) más interesante para los usuarios.

1. UTILIDADES

Base de datos.

2. CARGADORES Y TRUCOS

Los mejores cargadores y trucos para tus juegos: Pipemania, Dinamite Dux, Knight Force, etc.

3. TRUCOS

Bounce, Tunel Multicolor, Orden alfabético, etc.

4. NOTICIAS

Toda la actualidad del CPC.

5. JUEGOS

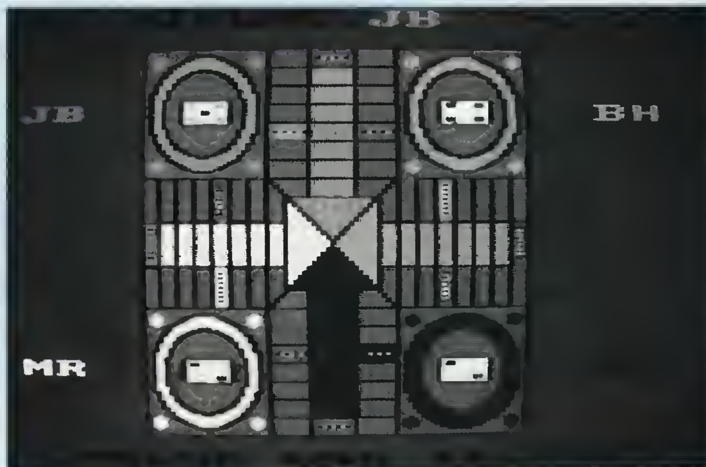
Parchís.
Urggg.

Reserva tu próximo CPC USER.
Más noticias, trucos, utilidades, etc.

¿Se puede pedir más?

Ref.: 594. Sólo 2.500 Ptas. (I.V.A. y gastos de envío incluidos)

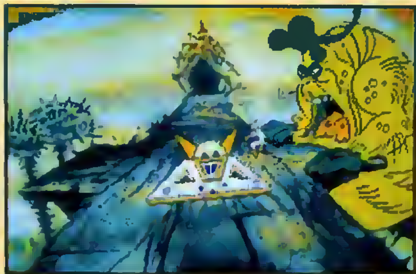




SPACE ACE II



1. Los Sicarios atacan. Los Sicarios atacan y Dexter debe utilizar su pistola para disparar a los sicarios. DISPARA dos veces.



2. Monstruo amarillo. Tras seguir a Borf a un planeta remoto, Dexter aterriza la nave. Pero cuando sale al extraño planeta alienígena es atacado por un gigantesco monstruo amarillo. Pulsa ARRIBA.



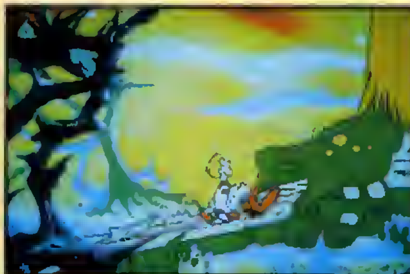
3. Gatos alienígenas azules. Según huye del monstruo amarillo, Dexter es acorralado por gatos alienígenas. Su única esperanza es convertirse en Space Ace. Pulsa DISPARO.



4. El monstruo amarillo aparece de nuevo. El peligro aún acecha, el monstruo amarillo vuelve a atacar. Pulsa ARRIBA y DISPARO.



5. Puente de piedra. El puente se derrumba y el monstruo amarillo atrapa a Ace con sus garras. Pulsa el botón de DISPARO.



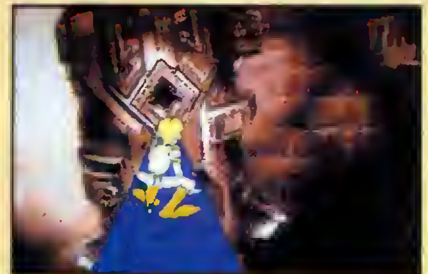
6. El monstruo gigante abre su garra. Atontado por el disparo el monstruo suelta a Ace, que se convierte en dexter según cae. El monstruo amarillo ataca de nuevo, pulsa IZQUIERDA para evitarlo.



7. Robot centinela. Dexter se encuentra ante un robot centinela que dispara rayos láser. Pulsa DERECHA y ARRIBA para evitarlos. Pulsa ARRIBA al pasar de la pantalla para saltar sobre un mecanismo oculto.



8. Repisa de seguridad. Dexter se encuentra ante un saliente con un láser delante de él, pulsa rápidamente IZQUIERDA.



9. Plataformas móviles Dexter aterriza sobre ona plataforma suspendida en el espacio, pulsa rápidamente ARRIBA para evitar un disparo láser y DERECHA para cambiar de plataforma.



10. Torre de la maquinaria. La plataforma avanza inexorablemente hacia la torre sin posibilidad de salvación, pulsa DERECHA para colarte por uno de los agujeros de la torre.



11. Ojo con el lado oscuro. Dexter se encuentra colgado de una cuerda, Kimberly le avisa que tenga cuidado de su lado oscuro e inmediatamente se transforma en un clónico malvado de Dexter. Pulsa ABAJO y DISPARO rápidamente para evitar al malvado Dexter.



12. Dexter lucha contra el lado oscuro. La cuerda se rompe y Dexter cae a una plataforma inferior. El lado oscuro sigue atacando, pulsa ABAJO y DERECHA (muy rápido) para esquivarlo y meterte en un agujero.



13. Agua creciente en el agujero. El agujero empieza a llenarse de agua, pulsa el botón de DISPARO para convertirte en Space Ace y salir airoso del apuro.



14. El lado oscuro se transforma. El lado oscuro también se transforma, pero en un gigante y además nos dispara. Pulsa IZQUIERDA para evitarlo.



15. Ataque del lado oscuro. Ace parece conseguir escapar a través de un puente, pero el Ace gigante lo destruye y sólo podemos evitarlo con IZQUIERDA.



16. Ace Oscuro se come a Space Ace. El Lado Oscuro intente comerse a Ace junto con un trozo del puente, pulsa DISPARO para evitarlo.



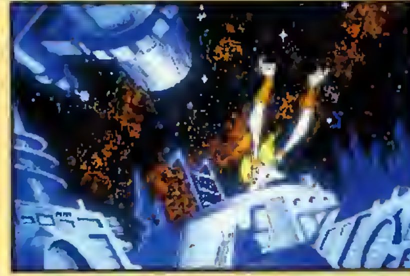
17. Ace evita la boca de el lado oscuro. De pie en la boca de su réplica gigante, Ace se gira para mirar a la boca del Lado Oscuro y no tiene otra elección que pulsar DERECHA y DISPARO.



18. Ace Oscuro dispara a Ace. Al escapar el pequeño Ace, el Lado Oscuro decide destruirlo con su pistola, pulsa IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA y DERECHA.



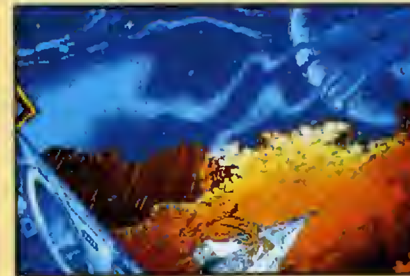
19. Cabeza rodante. Ace llega al suelo, pero su enemigo se ha convertido en una cabeza rodante y lo persigue. Pulsa DERECHA y ARRIBA para esquivarlo.



20. El complejo de la estación central. Dexter emerge en el complejo del malvado Borf. Los dispositivos láser disparan dos veces, pulsa ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y ARRIBA.



21. Ace rescata a Kimberly mientras cae. Kimberly cae por un precipicio y Dexter no es lo suficientemente fuerte como para salvarla. Pulsa Disparo para convertirte en Space Ace y DERECHA, DISPARO, DERECHA para conseguir huir.



22. Túnel de salida a la nave espacia. I Space Ace y Kimberly se han adentrado en un túnel, elige IZQUIERDA para acceder al pasadizo correcto y DERECHA para despegar en la nave, antes de que una planta gigante nos destruya.



23. Fuera del complejo. Parece que ya se ha acabado la historia pero Borf vuelve de nuevo disparando a nuestro amigo y raptando otra vez a Kimberly. Pulsa DERECHA y ARRIBA para ocultarte en un agujero.



24. Al borde del agujero. Agarrado al borde del agujero, Space Ace debe esquivar los disparos de Borf y los envites de una planta carnívora. Pulsa DERECHA, ARRIBA. IZQUIERDA y ARRIBA.



25. Borf mete a Kimberly en el agujero. Borf está metiendo a Kimberly en el agujero, para se la coma la planta carnívora. Pulsa IZQUBIERDA para rescatarla.



26. Ace se balancea sobre el agujero hacia Kimberly. Ace debe utilizar su inercia para salvar a Kimberly y así mismo. Pulsa IZQUIERDA y DERECHA.



27. ¿Seguro al fin?. Por fin Ace y Kimberly están a salvo... un DISPARO nos librará de la entrometida planta.

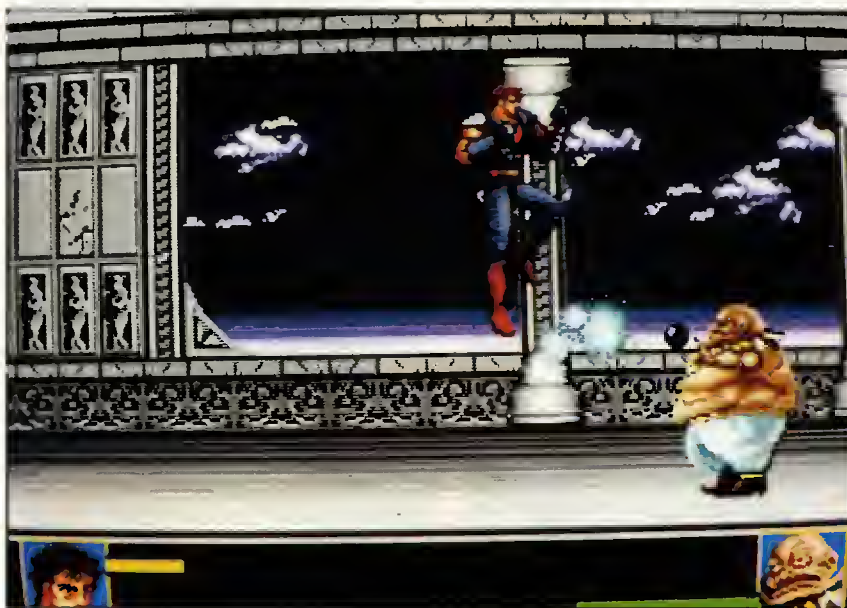
PREDATOR 2

Comienza a jugar y pulsa la tecla de pausa. Ahora teclea la siguiente frase: "YOU'RE ONE UGLY MOTHER" y quita la pausa. Dispondrás de energía infinita.

NAVY SEALS

Juega hasta conseguir una buena puntuación, lo suficientemente buena como para entrar en la tabla de altas puntuaciones. Introduce tu nombre como PSBOYS. Comienza otro juego y pulsa la H para hacer una pausa. Ahora, cada vez que pulses la tecla ESCAPE, pasarás de fase.

LAST BATTLE



Si en la versión de Amiga, en la tabla de records, se tecleea 'PEARL HARBOUR' observaremos como cuando eliminamos a un enemigo éste muere de una forma bastante extraña y si se teclea 'TORATORATORA' se obtendrá energía infinita.

THE INMORTAL

NIVEL 4

Camina alrededor del anillo del suelo en el sentido de las agujas del reloj, hazlo tres veces para abrir el suelo.

NIVEL 7

Cuando Nordac se zambulla bajo el agua, deberás volver rápidamente y avanzar hacia la escalerilla de al lado del remolino.

NIVEL 8

Para eliminar al dragón y a Mordamir, utiliza seis hechizos mágicos (BLINK), después utiliza el hechizo de protección de fuego (contra las llamaradas dragón). Cuando éste pare, mantén levantado el amuleto y Mordamir se dará la vuelta. Lo demás lo tendrás que averiguar tú...

Teclea los siguientes códigos para pasar de nivel:

2. CDDFF10006F70
3. CC5EE21000E10
4. 465FA31001EB0
5. B57F943000EB0
6. 1BBEB53010A41
7. 8DDFB62010AC1
8. E011F730178C1

Tambien puedes utilizar los siguientes trucos para otros niveles:





FINAL BLOW

Al empezar sube la guardia y pulsa arriba y derecha, manteniendo esta posición pulsa el disparo continuamente y no habrá boxeador que te haga sombra.

KICK OFF II

Este es con mucho mi juego preferido, y juzgando vuestras cartas, veo que es el vuestro también. Así que vamos a dar una serie de pistas:

Goles: No hay ningún método predefinido, pero los siguientes suelen ser efectivos.

1.- Tan pronto como te hagas con la pelota corre lo más rápido que puedas a la izquierda o la derecha del recuadro del centro y haz un disparo con efecto según entras en el área pequeña.

2.- Curva un tiro largo desde el cuadro del centro y tira fuerte a otro jugador que esté cerca de la portería para que dispare a la red.

3.- Coge la pelota y corre hacia el guardameta desde una posición diagonal. Golpea la pelota un poquitín alto y entrará o rebotará para intentarlo de nuevo.



Penaltis: Una tontería. Simplemente pulsa el botón de disparo cuando la flecha está en el centro de la portería. Ten cuidado de mantener pulsado el disparo mucho tiempo o te saldrá un tiro alto por encima del larguero. Pararlos no es tan fácil, pero hay un truco. Tan pronto como disparen la pelota pulsa el botón de repetición, antes de que ésta comience te saldrá una indicación de qué modo quieres ver. Elige la repetición a cámara lenta, y según termina la repetición sabrás hacia dónde va a ir la pelota. Cuando haya terminado automáticamente te tiras hacia el lado que hayas observado y evitarás el gol casi todas las veces.

Corners: El secreto de los corners es imaginarse que el icono es la pelota que vas a golpear. Así, si pulsas abajo harás un tiro cerrado y dispara hacia arriba y la pelota rodará a lo largo del campo. Para conseguir un tiro bajo dentro del área o en la portería, deberías golpear fuerte.

Faltas: Golpea la pelota y pulsa un poco el botón de disparo para un segundo toque. La pelota irá a la red, o rebotará en la defensa. No te preocupes en tirar la pelota por encima del portero ya que esto da buenos resultados muy pocas veces.

Selección de jugadores: No hay una gran diferencia entre los jugadores. Los delanteros reservas pueden trabajar muy bien en la portería - algunos incluso mejor que los actuales guardametas. Usando esto, experimenta un poco para encontrar talentos ocultos.

Correo

CPC

Como poner pokes

Me llamo Sergio Concepción y poseo un Amstrad CPC 6128 monitor color (disco) y me gustaría que me respondiesen algunas preguntas:
1. ¿Cómo se podrían programar pokes? Por ejemplo, el siguiente poke del juego Strider: Poke &2BA7,0 I y Poke &2BB2,0.
2. ¿Si hay que ponerlo con disco, con cual de ellos?

Sergio Concepción (Barcelona)

RESPUESTA:

1. Primero decirte que los pokes no se programan, en todo caso se buscan. Son celdillas de memoria que nosotros podemos alterar desde el BASIC con la instrucción "POKE número, n", donde número es una dirección de memoria y n un determinado valor.
2. Puedes poner cualquiera de los pokes y hay varias formas. La primera y la más sencilla es introducirlo directamente con un pokeador, transtape o multiface disponibles para Amstrad. Para ello tan sólo tienes que cargar el juego, activar el pokeador o símil y elegir la opción de introducción de pokes.
La segunda es más complicada, ya que requiere conocimientos de programación. Se trata de la elaboración de un cargador en BASIC o en CODIGO MAQUINA, dependiendo de la protección del videojuego.

CPC

CPC

Soy un asiduo lector de vuestra revista y usuario del Amstrad CPC 6128 Plus. Desearía que me contestasen a las siguientes preguntas:
1. ¿Qué diferencia hay entre el CPC antiguo y el nuevo?
2. Con el programa Diskit del /CPM he podido hacer copias de algunos videojuegos, pero con PIP no. ¿Porqué? y ¿Porqué algunos y no todos?
3. ¿Podría conectar mi ordenador directamente a otro?, ¿y a un Spectrum?
4. El cartucho que va incorporado en el CPC 6128 Plus ¿es el GX4000?, y si lo es, ¿Porqué no veo en ninguna tienda, ni revistas, tiendas de estos cartuchos?
5. ¿Cuando comentan algún juego e incluyen el precio... ¿Quiere decir que lo venden ustedes?
6. ¿Porqué no incluyen una lista de videojuegos y precios?
7. ¿Cómo puedo pokear los videojuegos si en la mayoría no consigo encontrar USR?
8. Y por último, ¿cómo podría saber para que sirven los programas que existen en el disco /CPM?, el libro suministrado con el ordenador sólo habla de unos cuantos.

Antonio Murcia (Alicante)

RESPUESTA:

1. Básicamente son iguales, pero el CPC PLUS incorpora muchas ventajas de las que no dispone el modelo antiguo, como el puerto RS-232, la salida para modem, la posibilidad de conectarle cartuchos con videojuegos y utilidades, el nuevo chip de sonido con más canales, las nuevas posibilidades gráficas, etc. La compatibilidad con el modelo antiguo no ofrece dudas.
2. El programa Diskit del C/PM permite hacer una copia de seguridad de un disco del sistema, si tienes en cuenta que la mayoría de los juegos vienen protegidos y no utilizan siempre un sistema exactamente igual, comprenderás por que no puedes copiarlos. El programa PIP, sin embargo, sirve para copiar ficheros. Si tienes en cuenta que muchos ficheros están ocultos y que muchas veces los programadores graban la información directamente en el disco, sin ficheros, leyendo sector a sector, también comprenderás por que éste no es tampoco un sistema fiable.
3. Sí, puedes conectar tu ordenador a un Spectrum o a otro cualquiera que disponga del interface de salida/entrada RS-232. También necesitarás un software de comunicaciones en cada una de las máquinas.
4. Los cartuchos de la consola GX 4000 de Amstrad son iguales a los utilizados por los Amstrad de la serie PLUS. Respecto a la dificultad de encontrar los cartuchos, nosotros los hemos visto en multitud de tiendas. Puedes recurrir a unos grandes almacenes: seguro que los tienen.
5. Normalmente nunca ponemos el precio a los programas de videojuegos que comentamos, salvo que se trate de un producto especial en el que las variaciones de precio pueda variar notablemente frente a los demás.
Los juegos, libros y demás productos que se venden a través de nuestra revista aprecen siempre al final de la revista en la sección de ofertas.
6. En ocasiones especiales hemos lanzado algún catálogo con una serie de productos de interés, pero normalmente no lo hacemos ya que pensamos que los precios son bastantes similares como para proporcionar siempre las mismas cantidades y los productos se renuevan constantemente.
7. Si posees un Amstrad CPC no debes buscar la instrucción USR, ésta la utilizan los Spectrum para ejecutar un bloque de código (entre otras aplicaciones). La instrucción que has de buscar en el Amstrad CPC es "CALL" y sólo te servirá si el juego está totalmente desprotegido.
8. Hay multitud de libros que hablan sobre el sistema operativo, en nuestra sección de ofertas hay uno muy interesante de la editorial RA-MA.

PC, AMIGA Y ATARI

Juegos de Sierra

Debido a la llegada de los juegos de Sierra On Line a España, me gustaría que hiciesen un apartado en la revista con las soluciones de los míticos: King's Quest, Police Quest, Hero Quest, Larry, Manhunter, Space Quest, etc.
Podrían dar la solución de cada uno de ellos en cada edición de la revista, estoy seguro que interesará a la mayoría de los lectores de Megaocio.

Ricardo Cabello (Madrid)

RESPUESTA:

Estamos muy de acuerdo contigo, pero esta sección, que nosotros llamamos "LA GUIA DEL JUGADOR", lleva más de un año en funcionamiento y su cometido principal es mostrar al lector los distintos caminos para acabar los más difíciles videojuegos.
El problema de hacer una sección mensual es que no hay, todavía, suficiente va-

riedad de videojuegos de Sierra en nuestro país traducidos al castellano y, además, existen otros programas bastante complejos que también resulta interesante comentar. A su vez, a modo de nota, ERBE SOFTWARE distribuye unos interesantes manuales con ayudas en castellano de los videojuegos de Sierra que se encuentran disponibles en nuestro mercado.
Por cierto. y para cerrar esta respuesta, Hero Quest es un juego de Gremlin Graphics basado en el popular juego de tablero, no conocemos ninguna producción de Sierra con éste nombre.

PC, AMIGA Y ATARI

Compatibilidades

No entiendo mucho de ordenadores y me gustaría saber si los juegos de Amiga y Atari ST son de 3.5 y si es que sí ¿sirven para IBM 3.5?

Alberto Manzano (Murcia)

RESPUESTA:

Sí, los juegos de Atari ST y de Amiga se suministran en discos de 3.5, aunque esto no quiere decir que no soporten unidades de 5.25. Sin embargo, los videojuegos no son compatibles entre ordenadores por el tipo de unidad de disco, si no por el tipo de código utilizado en cada uno. Como respuesta podríamos darte un no, los videojuegos de Amiga son sólo para Amiga, los de Atari para Atari y los de PC para PC.

CPC

Preguntas varias

Hola, tengo un CPC 6128 PLUS que compré hace poco, y como soy nuevo en esto de los ordenadores, me gustaría haceros las siguientes preguntas:
1. Fui a unos grandes almacenes a comprar un cable para conectar al ordenador una unidad de cassette, y me dijeron que no se fabrican ya estos cables para este tipo de ordenador y por lo tanto no se venden. Pues bien: ¿podría fabricarme yo mismo dicho cable?, de ser así, ¿qué patillas tengo que conectar al zócalo del ordenador y a las clavijas del cassette?
2. ¿Dónde se encuentra el zócalo para conectar una unidad de cassette al CPC 6128 PLUS?
3. ¿Dónde podría comprar un copión para desproteger los programas de cassette y pasarlos a disco? ¿Podrían darme alguna dirección?
4. ¿Para que sirven unas pestañas pequeñas que hay debajo de las teclas F y J?
5 ¿Cómo podría recuperar los ficheros borrados del disco?

Fco. Javier Fernández (Asturias)

RESPUESTA:

Respondiendo a tus preguntas por el orden en que las has formulado:
1 y 2. El cable que permite conectar el cassette al ordenador es distinto en los modelos de Amstrad CPC 6128 y PLUS. No tenemos noticias de que se esté vendiendo algún cable para éste último y las conexiones de los cables quizá las puedes conseguir en la empresa AMSTRAD.
3. Los copiones no suelen servir para desproteger videojuegos, se limitan, como su propio nombre indica a copiar. Respecto a donde comprar uno es difícil, ya que estos programas no suelen encontrarse disponibles en los establecimientos, te recomendamos que pongas un anuncio en la sección de intercambio entre lectores.
4. Esas pestañas son simplemente un aspecto estético o similar, ya que no tienen ninguna función en especial.
5. Los ficheros del disco no pueden recuperarse con el software que se suministra con la máquina, para ello necesitas otros programas que podrás encontrar en algunos números antiguos de nuestra revista o bien poniendo un anuncio en la sección de CVC.

CPC

Muchas dudas

Tengo un Amstrad CPC 6128 y me gustaría que me solucionasen las siguientes preguntas:
1) Necesito un lápiz óptico para mi ordenador. ¿A qué dirección debo escribir?, ¿Cuánto cuesta?, ¿Puedo utilizarlo con el ADVANCED ART STUDIO?, ¿Existe algún programa bueno para el lápiz óptico?, ¿Puedo hacer mis propios programas para el mismo?
2) ¿Dónde puedo conseguir el ULTRASOUND y cuánto cuesta?
3) ¿La impresora STAR LC-10 color, vale para mi ordenador?, ¿Dónde la puedo conseguir?, ¿Cuánto vale? Pienso comprarme un Amiga 2000, ¿me sevirá también?
4) Existen aparatos que lean hojas y las escriban en la pantalla. ¿Cómo se llaman?, ¿Existen para mi ordenador?, ¿Dónde puedo encontrarlos?.
6) ¿Qué son las tarjetas gráficas?, ¿Para que sirven?, ¿Existen para mi ordenador?.

José Miguel Vázquez (Lugo)

RESPUESTA

1) Si estás interesado en comprar un lápiz óptico para el CPC, puedes llamar a LINE, teléfono (943) 61-55-35. El Advanced Art Studio no funciona con el lápiz, sin embargo permite utilizar un joystick o el ratón AMX. De momento el único software que puedes conseguir para el lápiz es el que viene con el mismo. También puedes hacer programas que funcionen con el lápiz óptico, pero es necesario tener buenos conocimientos de programación y de funcionamiento del mismo.
2) El Ultrasound puedes localizarlo en LINE, el precio es de 6.500 pesetas.
3) La impresora a color STAR LC-10 funciona perfectamente con el Amstrad CPC, vale 59.900 pesetas (sin I.V.A.) y puedes solicitarla a SCS COMPONENTES ELECTRONICOS S.A. Para más información puedes remitirte al número 10 de Amstrad Sinclair OCIO, en ese ejemplar hicimos un interesante banco de pruebas. La impresora te funcionará a la perfección con el Amiga 2000 ó 500.
4) El aparato a que te refieres se llama Scanner y no está disponible para el CPC.
6) Las tarjetas gráficas son modulos que podemos insertar en los compatibles PC. El principal cometido de éstas es la aumentar la capacidad gráfica de la máquina: color y resolución. Las más conocidas son: HERCULES, CGA, EGA, VGA y TANDY.

Compro, vendo, cambio

ANDALUCIA

¡ Atencion!. Presta mucha atención. Este...no devuelve los discos. Será... Es :Rafael Reyes Grande.C/ Federico Mayor Gayarre. Sevilla.

Vendo, Cambio juegos y utilidades para Amiga. Novedades y originales Intereados dirigirse a: Lorenzo Barrionuevo Cobo.C/Las Minas ,9.23007 Jaen.Tln..958/258 212.

Se ha creado el Club PC Soft. Cambiamos y compramos juegos para PC 3 1/2, 5 1/4, Spectrum Y CPC. Escribir a : Francisco Ramirez.C/ real 28, 2 Campillos (29320 Málaga). Tlf.: 952/72 206

GALICIA

Tu nuevo Club de Amiga y Pc.Todo sobre juegos y utilidades:últimas novedades. Prograsmas importados y muchos más. Solicita información a: Francisco José Corredoira. C/ Augusto Garcia Sanchez, Nº 2, 10º B. 36001, Pontevedra.

"Vendo, por cambio de ordenador: AMSTRAD 6128 + monitor en color + lote de juegos y programas por 50.000. Escribir a : Luis Miguel Mota Otero. C/ Travesia nº 11-5 A. 27890 San Ciprián (Cervo). Lugo. Tlf.:982/594 384.

Vendo programas para PC y Amiga, tanto juegos como utilidades. Precios muy baratos. ¿A que esperas? Llama ya. Pepo Brea Florian. C/ Isabel II. 24-3º.36002 Pontevedra. Tlf.: 986/ 86 15 15.

Si estás muy interesado en programas para PC o Amiga y en las últimas novedades para estos ordenadores, llama o escribe a : Guillermo Vega Rodriguez: C/ Loureiro Crespo 17. 3º B (36001 Pontevedra) . Tlf.:986-85 89 10.

MADRID

Vendo juegos para la consola Sega Megadrive. Tengo las últimas novedades y antiguas.Buen precio.Tambien envio por correo, cambio y compro juegos. Preguntar por Victor. Tlf.:91/218 16 66.

Nuevo aviso para entrar en el club de intercambio d discos para chicos y chicas de 12 a 18 años : L.F.I. (Locos Fanáticos de la Informática). Teneis que tener un ordenador PC con 512 K, como mínimo, unidad de disco de 5.25" y tarjeta gráfica C.G.A. Enviad una lista de los discos que tengaís, una foto carnet, vuestro nombre en clave y vuestro datos personales a: Rafael Cubino Gonzalez. C/ Torrejon n.35, 2º izda. Parla 28980 Madrid. ¡ Animaros !. Estamos esperando vuestras cartas.

Vendo, cambio o compro programas de dominio público, demos, utilidades, juegos etc. para Amiga. Tengo lo último. Precio por programa 350 Ptas.Incluido disco. solicita catálogo sin compromiso a Mega Po. Desk. Daniel Gútierrez Moreno.C/ Santander, 5 3º B 28980 Parla. Madrid.Tlf.: 91/ 699 72 83.

Club de usuarios de Game Boy".Noticias, intercambio sorpresas.Pásateló Game Boy y envía tus datos y si puedes una foto a: Oscar del Monte. C/ Oviedo, 4-2ºA.28934 Mostoles. Madrid.

LA RIOJA

Vendo ordenador compatible IBM PC/XT 640 K con dos unidades de dsico 5,25 y 3,5, monitor color, 4,7/10 MHz. 1 puerto serie. 2 puertos paralelo, salida Joystick. regalo impresora. Jose Mª Lorea. Pasaje Celso Diaz, 3 2-D; 26580 Arnedo (La Rioja). 941/38 04 77.

¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER? ¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?

MEGAOCIO

OFERTAS TRABAJO:
COMPRO, VENDO, CAMBIO

■Trabajo ■Vendo ■Compro ■Cambio

Comunidad autónoma

Estos anuncios están reservados exclusivamente a particulares y sin objetivos comerciales: ofertas de trabajo, intercambio y venta de material de ocasión, creación de clubes, cambio de experiencias, contactos y cualquier otro servicio útil a nuestros lectores. Los anuncios de venta e intercambio de programas no originales serán rechazados sistemáticamente.

Envía este cupón con 50 sellos a MEGAOCIO. C/García de Paredes 76 Dpdo. 1A 28010 Madrid

MEGAOCIO no garantiza ningún plazo de publicación y se reserva el derecho a publicar los anuncios.

OFERTAS

COMPLEMENTOS



- **FUNDA CPC 464 FOSF. VERDE**
  REF.141 P.V.P. 1795 ptas.
- **FUNDA CPC 6128 FOSF. VERDE**
  REF.142 P.V.P. 1500 ptas.
- **CPC 464 COLOR**
- REF.143 P.V.P. 1795 ptas.
- **FUNDA CPC 6128 COLOR**
  REF.144 P.V.P. 1795 ptas.
- **CABLE AUDIO CPC 6128**
  REF. 190 P.V.P. 995 ptas.
- **ARCHIVADOR 50 UDS 5-1/4**
  REF. 186 P.V.P. 2424 ptas.



- **CABLE PROLONG. CPC 464**
  REF.192 P.V.P. 2600 ptas.
- **KIT LIMPIEZA DISCO 5-1/4**
  REF.195 P.V.P. 4500 ptas.
- **JOYSTICK AMSTICK CPC**
  REF.400 P.V.P. 950 ptas.
- **KIT LIMPIACASSETTES CPC**
  REF.412 P.V.P. 745 ptas.
- **DISCOS VÍRGENES AMSOFT 3" PCW/CPC**
  REF. 300 P.V.P. 510 ptas.

UTILIDADES

- **CONTROL STOCKS PCW/CPC**
  REF.476 P.V.P. 7900 ptas.
- **REGISTRO FACTURAS CPC/PCW**
  REF.478 P.V.P. 7900 ptas.
- **MATEMATICAS CPC**
  REF.558 P.V.P. 6800 ptas.
- **ESTADISTICA CPC**
  REF.559 P.V.P. 6800 ptas.
- **CPC USER Nº 1 CPC 6128**
  REF.590 P.V.P. 2500 ptas.
- **CPC USER Nº 2 CPC 6128**
  REF.591 P.V.P. 2500 ptas.
- **CPC USER Nº 3 CPC 6128**
  REF.592 P.V.P. 2500 ptas.
- **CPC USER Nº 4 CPC 6128**
  REF.593 P.V.P. 2500 ptas.

LIBROS



- **APRENDA LOGO CON AMSTRAD CPC 424 1981**
  REF.501 P.V.P. 2100 ptas.
- **GUIA PROGRAMADOR CPM**
  REF.503 P.V.P. 2800 ptas.



- **CABLE PROLG. CPC 6128-664**
  REF.196 P.V.P. 3275 ptas.



- **CPC USER Nº 5 CPC 6128**
  REF.594 P.V.P. 2500 ptas.
- **GESTI BASKET (CPC)**
  REF.652 P.V.P. 14950 ptas.
- **DISEÑADOR GRAF.SCREEN DESIGN CPC 464 CINTA**
  REF. 110 P.V.P. 6000 ptas.
- **AMSBASE AMSOFT CPC 464 CINTA**
  REF. 112 P.V.P. 2200 ptas.





JUEGOS

- **Sport 88 CPC CASSETTE**
  REF. 484 P.V.P. 1.295 ptas.
- **HMS Cobra CPC 3"**
  REF.510 P.V.P. 2500 ptas.
- **ATROG CPC 3"**
  REF.511 P.V.P. 2000 ptas.
- **Red October CP 3"**
  REF.512 P.V.P. 1500 ptas.
- **Prohibition CPC 3"**
  REF.513 P.V.P. 2000 ptas.
- **Pantera Rosa+Mortadelo CPC 3"**
  REF.521 P.V.P. 2900 ptas.